平成元年9月15日発行(隔週金曜日発行) 第4巻 第19号 通巻83号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

BIWEEKLY

ファミコン通信

FAMICOM JOURNAL

360YEN

NUMBER 19 1989

9月15日号



賞金総額 10,000,000円!
現金1万円がビシバシ当たる
銀はがし ★RPG★

ドラゴンクエストⅣ情報局

ファミコンでどこまでHはダイジョーブか!?

特別付録1 オーダイン、ダブルダンジョン、鏡の国のレジェンドを徹底攻略だぜ!

PCエンジン通信スペシャル

特別付録2 町と城の大特集! ムーンゲートトラベルの法則も完全伝授するぞ!

ウルティマ攻略ハンドブック

マハラジャ▪マルサの女▪ドラゴンボール3▪悪魔の招待状▪ワールド・スーパー・テニス▪ロボコップ


キャッチ・ザ・ハート
TAITO
中華大仙
ちゅうかたいせん
キミの感性をビシバシ刺激!
新感覚コミカル・シューティング・ゲーム、
ついにファミコンに登場!!
6大ワールド
1R:五行山
2R:黄河
3R:万里長城
4R:泰山
5R:天上界
6R:宙界
9月22日発売●価格5,800円
ファミリーコンピュータ用ROMカセット 上記の価格には、消費税は含まれておりません。

FAMICOM FAMILY



嗚呼!!幻の中華大仙

人跡未踏の中国奥地は恐い妖怪や魔物の住む世界。この6つに分かれた不思議な世界で、妖怪どもに打ち勝つことのできた者には、武道・妖術の究極の称号、"中華大仙" が与えられるという…。そんな秘境に一人の少年が雲に乗って現われた。彼の名はマイケル・チェン。幻の"中華大仙"を夢見て、時には謎の美少女ミンミンと、技を授けてくれる仙人様の助けを借りて、戦い進んでいく。決め技は"法術"。いろいろな妖術やワナをしかけてくる魔物どもを相手に、マイケルはどこまで進んでいけるのか!? 果たして究極の称号 "中華大仙" を手にすることができるのか!?すべてはキミの腕にかかっている!!



製造・発売 株式会社ディスコ

株式会社タイトー
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

タイトーファミコン情報局
東京03(239)4000高松0878(33)6340

ファミコン通信

CONTENTS

目次

特別付録1

PC Engine通信

発売が近いゲーム6本を大紹介！ エンジンユーザー必読だ！

特別付録2

ウルティマ攻略ガイド

これさえ読めば、君もかるーくアバタールになれちゃうかも？







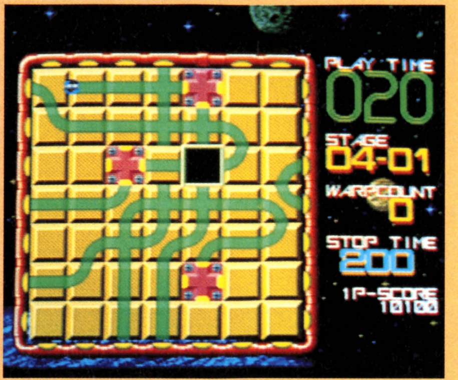
早くあのゲームについて知りたいぜーっ！ っていう知識欲旺盛な君にはこのコーナーがおすすめ！

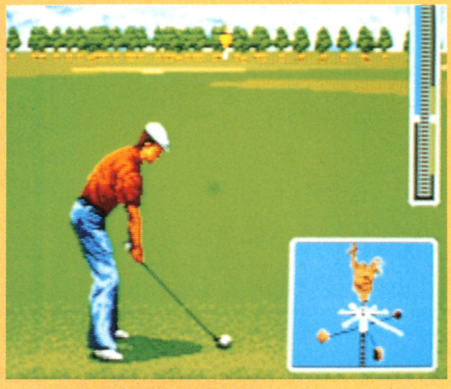
時代を先取っちゃいたい君には、このコーナーをおすすめしよう。今週も超新作がめじろ押しなのだ。

グレードアップされた内容が嬉しい、新生徹底解剖なのだ。これでもう、向かうところ敵なしだぜ！

おもしろくてためになっちゃう秘技が満載！ このコーナーで君も秘技マスターに変身できるのだ！

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111(代表)





NUMBER 19

9月15日号

Hソフトについてマジメに考えてみたのだ

マーク一覧

黒いマークはゲームのジャンル、赤いマークはメディアです。

- アクション
- シューティング
- ロールプレイング
- アドベンチャー
- スポーツ
- シミュレーション
- パズル
- テーブルゲーム
- その他
- バックアップカートリッジ
- カートリッジ
- ディスクカード
- ゲームボーイカートリッジ
- カード（セガ・PCエンジン）
- セガ メガドライブ用カートリッジ
- CD-ROM

GAME INDEX

ゲーム別さくいん

価格の後に込マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。

COVER　イラスト 松下進＋ライト&シャドウズ　デザイン 山田康幸　表紙製版 中野博司

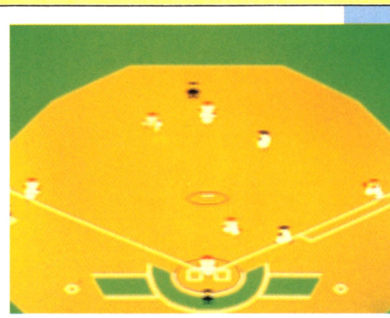
ファミコン通信

TOP 30

今回のランキングの上位争いはすごかったぞ。1位から4位まで、ポイントにして差が300もないという状態だった。その混戦を抜け出したのが、『ファミスタ'89』。やっぱり、固定ファンを持ってるソフトは強いね。

1 ファミスタ'89開幕版!!

前回 2　前々回 ―　ファミコン



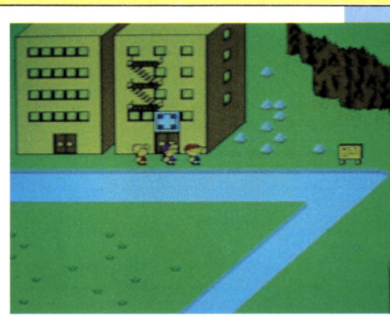
『'89』で、『ファミスタ』に新しい球種が登場したのだ。それは隠れチームであるオールドリームスの"ほし"が投げる消える魔球。はじめて見るときは、みんな絶対おどろくはずだぞ。

2875

ナムコ
4900円
7月28日発売

2 MOTHER

前回 4　前々回 ―　ファミコン



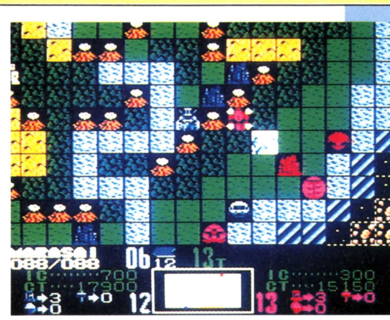
ゲームの序盤で、主人公と共に戦ってくれるフライングマン。このフライングマン、主人公をかばって敵からのダメージを受けてくれる、今どき珍しい義理人情の厚いヤツなのだ。

2805

任天堂
6500円(込)
7月27日発売

3 SDガンダム ガチャポン戦士2

前回 3　前々回 1　ファミコン



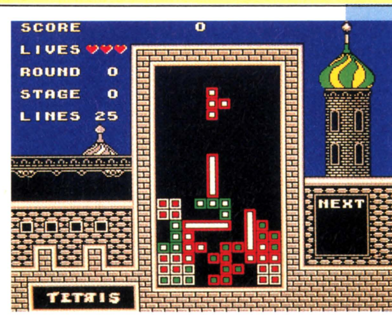
勝負の優劣を決める中盤戦。ここで活躍するユニットが、パラス-アテネだ。なんたって1ターンで生産できるし、武器も強力なのを持ってる。そして価格も安めと三拍子そろってるのだ。

2637

新正工業・バンダイ
6800円
6月25日発売

4 テトリス

前回 ―　前々回 ―　ファミコン



再発売で人気沸騰中の、ファミコン版『テトリス』。今やってみると、9の5レベルでも、これが結構簡単。やっぱりゲームボーイとか、ほかのメディアで鍛えられたせいかな?

2588

ビー・ピー・エス
4900円
'88年12月22日発売

5 究極ハリキリスタジアム・平成元年版

前回 1　前々回 ―　ファミコン



ところどころに登場するビジュアルシーンで、試合を盛り上げてくれる『ハリスタ』。なんと乱闘になったときなど、負傷した選手を担架で運ぶシーンまで出てくるという、芸の細かさだ。

1590

タイトー
6800円
7月21日発売



このTOP30は、以下の販売店の協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　三越札幌店(北海道 札幌)、大昌(宮城 仙台)、藤崎(宮城 仙台)、伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、松坂屋名古屋店(愛知 名古屋)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)、そごう大阪店(大阪 心斎橋)、博多大丸(福岡 博多)

★9月1日付

今回	前回	前々回	ソフト名	メーカー名 メディア	価格 発売日	ジャンル	得点
6	5	4	テトリス	任天堂 ゲームボーイ	2600円込 6月14日		1284
7	6	2	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂 ファミコン	6500円 '88年10月23日		978
8	9	15	スーパーマリオランド	任天堂 ゲームボーイ	2600円込 4月21日		839
9	new		スプラッターハウス わんぱくグラフィティ	ナムコ ファミコン	4900円 7月31日		790
10	10	−	ケルナグール	ナムコ ファミコン	4900円 7月21日		711
11	new		大魔界村	セガ メガドライブ	6800円 8月3日		704
12	8	17	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン ファミコン	5900円 5月26日		681
13	new		コズミックウォーズ	コナミ ファミコン	6500円 8月4日		582
14	new		パワーリーグII	ハドソン PCエンジン	5800円 8月8日		375
15	7	−	新・燃えろ!! プロ野球	ジャレコ ファミコン	6300円 7月13日		335
16	new		ワールドカップサッカー	セガ メガドライブ	5500円 7月29日		301
17	new		燃える!お兄さん	東宝 ファミコン	5800円 8月8日		237
18	17	−	美味しんぼ	新正工業・バンダイ ファミコン	5800円 7月25日		207
19	16	19	ファミコンジャンプ	バンダイ ファミコン	6500円 2月25日		187
20	13	7	クインティ	ナムコ ファミコン	4900円 6月27日		138

今回	前回	前々回	ソフト名	メーカー名 メディア	価格
21	−	22	究極タイガー	タイトー PCエンジン	5500円
22	11	−	ガンヘッド	ハドソン PCエンジン	6200円
23	19	−	ドラゴンニンジャ	ナムコ ファミコン	5800円
24	−	−	ワギャンランド	ナムコ ファミコン	4900円
25	15	3	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	セガ メガドライブ	6000円

今回	前回	前々回	ソフト名	メーカー名 メディア	価格
26	26	18	ベースボールスター	エス・エヌ・ケイ ファミコン	5900円
27	24	−	ウィロー	カプコン ファミコン	5900円
28	20	9	脱獄	ケイアミューズメントリース ファミコン	5600円
29	18	−	ファイナルラップツイン	ナムコ PCエンジン	6200円
30	22	8	サンダーフォースII MD	テクノソフト メガドライブ	6800円

※価格の後に込マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは、消費税別の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、PCエンジン、セガ、ゲームボーイのソフト販売数を同一の条件のもとに集計したものです。

読者が選ぶ TOP20

★8月3日～8月16日

今回	前回	ソフト名	メーカー名	メディア	得点
1	1	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	ファミコン	1346
2	2	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア	ファミコン	854
3	3	テトリス	任天堂	ゲームボーイ	590
4	new	MOTHER	任天堂	ファミコン	442
5	4	ベストプレープロ野球	アスキー	ファミコン	440
6	6	SDガンダム ガチャポン戦士2	新正工業・バンダイ	ファミコン	438
7	5	プロ野球ファミリースタジアム'88	ナムコ	ファミコン	358
8	new	ファミスタ'89開幕版	ナムコ	ファミコン	352
9	9	テトリス	ビー・ピー・エス	ファミコン	348
10	8	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	ファミコン	292
11	10	三國志	光栄	ファミコン	282
12	7	ウィザードリィⅡ	アスキー	ファミコン	260
13	13	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	ファミコン	232
14	new	究極ハリキリスタジアム・平成元年版	タイトー	ファミコン	228
15	15	天外魔境	ハドソン	PCエンジン	220
16	12	ファンタシースターⅡ	セガ	メガドライブ	197
17	18	ファイナルファンタジー	スクウェア	ファミコン	186
18	11	ウィザードリィ	アスキー	ファミコン	182
19	new	ガンヘッド	ハドソン	PCエンジン	178
20	20	ドラゴンクエスト	エニックス	ファミコン	170

『MOTHER』、『ファミスタ'89』が4位、8位に初登場。このごろ上位にランクインしてくるイキのいいソフトが多くて、うれしいかぎりだ。ゲームボーイの『テトリス』なんか、いつのまにか1位を狙えるところまできてしまったぞ。さて、どうなるか?

読者のご意見板

●『うしろに立つ少女』をプレイしているあいだ、少なくとも10回は背後をふりかえってしまった。　東京都　戸木貴子　18歳

●いま時計を見ると、11時11分11秒だった。こういうときって、なんかうれしいな。　兵庫県　法旨昌和　15歳

●スーパーファミコンをほしがっていた友人のファミコンに、"スーパー"というステッカーを貼ってあげたら、バカみたくよろこんでた。　神奈川県　菊池　稔　16歳

●よく、土地の面積などをわかりやすく伝えるために、"東京ドームの○○倍"などと言うが、東京ドームの大きさを知らない人はどうするのだろうか?　千葉県　京増真臣　11歳

●『MOTHER』をプレイしていて、HPが残り少なくなったから、しかたなく"テレホンカード"を食べようとしたら、誰かに止められた。まあ、当たりまえか?　兵庫県　赤松誠史　16歳

●この前友人の家で、『ファイヤープロレスリング』で対戦していたら、突然足がつってしまい、痛くて動けなくなり勝負に負けてしまった。もう少し、力が入らなくて、興奮できるゲームを作ってほしい。　香川県　秋田泰志　14歳

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ドラゴンクエストⅢ	15934
2	2	ファイナルファンタジーⅡ	13977
3	3	プロ野球ファミリースタジアム'88	6570
4	4	スーパーマリオブラザーズ3	5918
5	5	ベストプレープロ野球	5513
6	6	ウィザードリィⅡ	4111
7	8	三國志	3987
8	7	ウィザードリィ	3957
9	9	グラディウスⅡ	2915
10	10	ファイナルファンタジー	2631
11	11	ドラゴンクエストⅡ	2383
12	14	テトリス(ファミコン)	2171
13	13	ファンタシースターⅡ	2094
14	12	ゼルダの伝説	1964
15	15	ドラゴンクエスト	1948
16	20	テトリス(ゲームボーイ)	1741
17	16	オホーツクに消ゆ	1668
18	17	デジタルデビル物語	1609
19	18	貝獣物語	1301
20	19	信長の野望 全国版	1205

※このランキングは、ファミコン、PCエンジン、セガ、ゲームボーイのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信1989年第3号から現在までの得点の累計です。

発売までまてない 期待の新作 TOP20

ベスト3は前回と変わらず。そのなかでも、2位の『SA・GA』ががんばっている。だって、ファミコンやPCエンジンユーザーにくらべて、ゲームボーイユーザーは圧倒的に数が少ないのにこの高ポイント。初のRPGに対する期待の高さを感じるなぁ。

1 ドラゴンクエストⅣ　2832

前回 1
ファミコン

『Ⅳ』でも新しい魔法がいっぱい登場するぞ。〝マホステ〟という魔法は、戦闘中の敵と味方全員の魔法が全部無効になっちゃうのだ。

エニックス
'90年1月発売予定



2 魔界塔士SA・GA　392

前回 2
ゲームボーイ

このゲームはキャラクターによって、それぞれレベルアップの方法が違う。モンスターなどは、倒した敵の肉を食べて成長するのだ。

スクウェア
12月発売予定



3 ダライアス　274

前回 3
PCエンジン

大迫力のBGMも『ダライアス』のウリのひとつ。CD-ROMの本領発揮で、家庭用ゲームとは思えないほどゲーセン版にかなり近いデキ。

NECアベニュー
発売日未定



今回	前回	ソフト名	メーカー名	メディア 発売予定日	得点
4	4	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	ファミコン 未定	218
5	17	ツインビー3	コナミ	ファミコン 9月29日	192
6	new	ドラゴンボール3	バンダイ	ファミコン 10月	188
7	7	キャプテン翼2	テクモ	ファミコン 未定	186
8	9	ウルティマ 聖者への道	ポニーキャニオン	ファミコン 9月20日	178
9	5	テトリス	セガ	メガドライブ 未定	170
10	−	なんてったってベースボール	サン電子	ファミコン 12月	164
11	8	北斗の拳3	東映動画	ファミコン 10月19日	152
12	6	源平討魔伝	ナムコ	PCエンジン 12月	148
13	11	いただきストリート	アスキー	ファミコン 12月	134
14	new	甲子園	ケイアミューズメントリース	ファミコン 10月6日	124
15	13	オーダイン	ナムコ	PCエンジン 9月8日	108
16	19	イースⅠ・Ⅱ	ハドソン	PCエンジン 未定	96
17	−	忍者らホイ！	アスキー	ファミコン 未定	84
18	−	イースⅡ	ビクター音楽産業	ファミコン 12月	82
19	new	アウトラン	NECアベニュー	PCエンジン 未定	73
20	16	フェリオス	ナムコ	メガドライブ 未定	69

※このランキングは、ファミコン、PCエンジン、セガ、ゲームボーイのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。

今週の新入荷ソフト

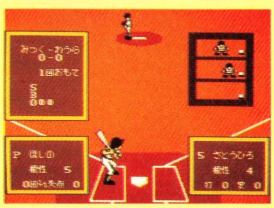
ドラゴンボール3



あの楽しいカードバトルは今回も健在。加えてアニメシーンがパワーアップしたぞ。

バンダイ　6800円
ファミコン　10月発売予定

甲子園



高校野球を題材にしたという野球ゲーム。各県の代表となって、全国制覇を目指せ！

ケイアミューズメントリース　5900円
ファミコン　10月6日発売予定

アウトラン



ゲーセンで人気を呼んだドライブゲーム。PCエンジンへの移植度はなかなかのもの。

NECアベニュー　価格未定
PCエンジン　発売日未定

★9月1日付

U.S.A. TOP 10

今回	前回	ソフト名	価格	ジャンル
1	new	激亀忍者伝(TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES)	$44.99	
2	new	ファザナドゥ(FAXANADU)	$44.99	
3	1	忍者龍剣伝(NINJA GAIDEN)	$44.99	
4	2	NES版スーパーマリオブラザーズ2(SUPER MARIO BROS. II)	$44.49	
5	new	テトリス(GAME BOY WITH TETRIS GAME)	$89.99	
6	−	ハイパーオリンピック(TRACK & FIELD II)	$29.95	
7	new	スーパーマリオランド(GAME BOY SUPER MARIO LAND)	$44.99	
8	6	オペレーションウルフ(OPERATION WOLF)	$44.99	
9	new	ベースボールスター(BASEBALL STARS)	$44.99	
10	new	信長の野望 全国版(NOBUNAGA'S AMBITION)	$44.99	

●協力店 Nintendo Entertainment Center-Trysoft

5位の『テトリス』、7位の『マリオランド』と、このランキングにも、ついにゲームボーイのソフトが登場だ。とくに『テトリス』は、ゲームボーイとセットで売られていることもあって、すごい人気。そのうちNESと同じように、むこうのオリジナルソフトが発売されるかもしれない。これは楽しみだね。

From San Francisco

海外特派員レポート



携帯用ゲーム機にもカラー化の波

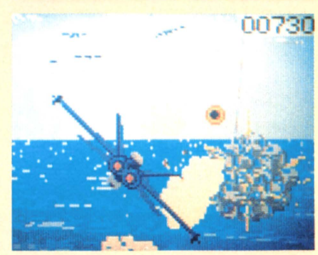
ハーイッ！ トムです。今回は世界初の携帯用カラーゲームマシン、〝アタリポータブルカラーエンターテイメントシステム〟というアメリカ人でも舌がもつれちゃいそうに長い名前のゲームマシンを紹介しマース。

こちらアメリカでもゲームボーイの人気は、すごいです。上のU.S.Aランキング見てもらえば納得してもらえると思います。そこで、これだけの市場を任天堂だけに独占させておくのはもったいないということで、NESと激しい販売合戦をくりひろげているアタリ社が、ゲームボーイの対抗機種を発売するにいたったというわけなのです。

なんといってもゲームボーイとの違いは、ゲーム画面がカラーだということです。前にレポートしたCESの会場のアタリのブースでプレイしたことがあるんですが、液晶画面のわりには、違和感なくプレイできました。まるでファミコンで遊んでいるようでした。

その他の機能もスゴイものがあります。まずはフリップ機能。右の写真を見てわかるように、ボタンが上下に2組ついてますね。これで画面を上下逆にきりかえて、2種類の操作方法でプレイできるというわけです。もうひとつは、最高16人同時プレイが可能というオドロキの機能です。ゲームボーイと同様に通信ケーブルを使うのですが、ゲームボーイがふたりだったこととくらべると、これはスゴイことですね。それにしても!16人同時で遊ぶゲームなんてどんなものができるんでしょうか？ その肝心のゲームのほうですが発売と同時に『BLUE LIGHTNING』など6タイトルが予定されてます。まだはっきりしてないんですけど、アタリ社としては、日本でも発売する気があるみたいですよ。みなさん楽しみに待っててくださいね。





⬅これは『BLUE LIGHTNING』の画面です。画面はコンパクトでも、大迫力の3Dシューティングです。



⬅『NET RUNNER』の画面です。横スクロールと3Dのふたつのモードがあるスピーディーなアクションゲームですよ。

★９月１日付

ビデオゲーム TOP15

長いこと１位を守ってきた、『ウイニンググラン』がとうとうランクダウン。新しい王者には『スーパーモナコグランプリ』が登場。このゲーム、通信機能搭載タイプも出たので、しばらく人気は落ちそうにないカンジだ。



●ナイトストライカー（14位）

サイバーな雰囲気がただよう、3Dシューティングゲーム。水陸空とあらゆるところを舞台に戦うのだ。マルチエンディングってのもグー。

今回	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	得点
1	2	スーパーモナコグランプリ	セガ		1596
2	1	ウイニンググラン	ナムコ		1388
3	3	テトリス	セガ		1232
4	7	オペレーションサンダーボルト	タイトー		889
5	11	アウトラン	セガ		869
6	new	ワールドスタジアム'89	ナムコ		786
7	6	ファイナルラップ	ナムコ		770
8	―	メタルホーク	ナムコ		734
9	new	麻雀ファンクラブ	ビデオシステム		670
10	5	ハードドライビング	アタリ		606
11	new	スーパーチャンピオンベースボール	エス・エヌ・ケイ		461
12	new	ストリートスマート	エス・エヌ・ケイ		459
13	8	ダートフォックス	ナムコ		287
14	new	ナイトストライカー	タイトー		277
15	10	麻雀ギャルの告白	ニチブツ		210

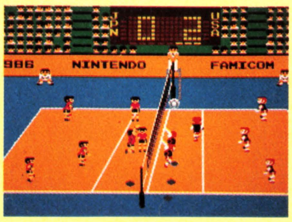
●協力店　プレシティキャロット巣鴨店（東京 巣鴨）、笹塚店（東京 笹塚）、なんば店（大阪 難波）、表町店（岡山 表町）、ゲームファンタジアサンシャイン店（東京 池袋）、渋谷店（東京 渋谷）、ミラノ店（東京 新宿）、ポニー店（東京 銀座）、横浜店（神奈川 横浜）

★９月１日付

ディスクライター TOP10

今回は書き換えが始まったソフトがひとつもない。『ファミ探Ⅱ』以降、ディスクライターは元気がないね。

●バレーボール（６位）



➡いろんなスポーツゲームがあるなかで、バレーボールゲームはこれだけなのだ。

今回	前回	ソフト名	メーカー名	書き換え開始日	得点
1	1	ファミコン探偵倶楽部Ⅱ 後編	任天堂	７月14日	870
2	2	ファミコン探偵倶楽部Ⅱ 前編	任天堂	６月12日	696
3	3	SDガンダム マップコレクション	バンダイ	３月３日	581
4	5	探偵神宮寺三郎 危険な二人	データーイースト	１月27日	441
5	―	SDガンダムワールド	バンダイ	'88年１月19日	366
6	―	バレーボール	任天堂	'86年７月12日	322
7	7	パットパットゴルフ	パック・イン・ビデオ	５月19日	314
8	8	ウルトラマン倶楽部	バンダイ	１月13日	286
9	6	帰ってきたマリオブラザーズ	任天堂	'88年11月30日	166
10	―	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	'86年６月３日	121

●協力店　伊勢丹百貨店（東京 新宿）、西武百貨店（東京 池袋）、博品館トイパーク（東京 銀座）、キデイランド（大阪 梅田）、近鉄百貨店（大阪 阿倍野）

●お買い物に便利●

新作ゲームクロスレビュー



©LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

発売日	8月31日	9月1日
作品	モンスターレア	激闘プロレス!! 闘魂伝説

8月31日 モンスターレア



PCエンジン CD-ROM

正統派アクションゲームとして人気の高い、『ワンダーボーイ』シリーズの最新作。横スクロールのアクションとシューティングが交互に遊べる。

●ハドソン　5800円

9月1日 激闘プロレス!! 闘魂伝説



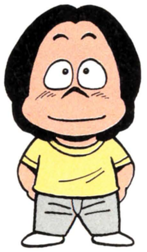
カートリッジ

10人の強豪レスラーたちを相手に、トレーニングを積んで戦い抜く、単純明快な格闘ゲーム。大技が決まると画面がズームアップするのがウリだ。

●テクモ　5800円

評論家

東府屋ファミ坊

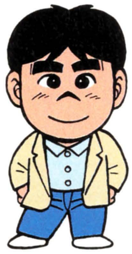


進行の樹村さんが隣で、編集者Kに買ってきてもらった盛岡産のさけいくら弁当を食べていて、けっこう美味そうなのだ。いくらが大粒なんだよね。来年は、僕も買ってきてもらおうかな。

モンスターレア　8
使い古された横スクロールのパターンだけど、グラフィックがよくなって、サウンドがよくなって、キャラクターが大きくなって、難易度のバランスがいいと、けっこう夢中になって遊べるものだ。このゲームなんかいい例だね。ゲームアイデア自体は、全然新しくないんだけどね。

激闘プロレス!! 闘魂伝説　6
比較的簡単なプロレスゲーム。技をかけるコントローラー操作が単純なので、そんなに意識しなくても、連続技がかけられる。プロレスゲームのプロは、不満に思うかもしれないけどね。ただ、画面下のメッセージウインドーは余計。プレイ画面が大きい方が親切だと思うけどなあ。

水野店長



南伊豆で海水浴を楽しんだ帰り道、愛車がパンクしてしまった。台風が近づいてたから雨はザンザン降ってくるし、ずぶ濡れになってタイヤ交換しなきゃなんなくてホント泣けてきたのだ。

モンスターレア　8
よくできたアクションゲームだね。『冒険島』も基本をよくおさえた操作性のよいアクションゲームだったけど、今回の『モンスターレア』も、それと同じようなしっかりした印象をもった。グラフィック、操作性、難易度、それぞれうまくバランスがとれててよろしいと思う。

激闘プロレス!! 闘魂伝説　6
アントニオ猪木参議院議員も誕生したこともあってか、このところプロレスゲームが数多く発売されている。どれも操作方法とか同じ方式で、なかなか個性を出すのに苦労してるようね。そんななかで、こいつは操作性もバツグンによくて、ゲームの流れもスムーズだ。よろしい。

森下万里子



万里子の今年の夏休みは毎日お天気が悪くて、新しい水着を買ったのにぜんぜん着る機会がなかったのです。まわりの編集部の人たちは、みんな日焼けしているのに万里子だけ真っ白なの。

モンスターレア　9
アーケード版で人気のゲームの移植なのです。キャラクターはどれもかわいいし、グラフィックがとてもきれいなの。操作性やゲームバランスも二重丸です。2人同時プレイが可能なので、シューティングゲームが得意な人とプレイすると万里子でも結構先まで進めてしまうのです。

激闘プロレス!! 闘魂伝説　7
多彩な技や、場外乱闘など細かい演出に凝ったゲームなのです。『キャプテン翼』にもあった実況中継が試合を盛りあげるという設定ですが、試合に夢中で読んでいるヒマってないんじゃないかしら。いろいろな技が使えて、大技がキマったときはやっぱり気分がいいんですよね。

TACO・X



昔常連だった秋葉原のパーツ屋さんに4年ぶりに行ったら、顔を覚えていてくれたので感激。感激ついでにいらんパーツまで買い込んできてしまった。オヤジはあいかわらず口達者だった。

モンスターレア　8
アクセスタイムは気にならないし、BGMはCDで鳴らしてるし、あー、こりゃええわって感じなのだ。ゲームは単純明快でとっつきやすいし、難易度の上がり方も自然でよい感じがする。後半、ちょっと難しいけどね。ゲーセンでお金を注ぎ込んだ人も納得できる移植だと思う。

激闘プロレス!! 闘魂伝説　5
『キャプテン翼』風の、字幕解説つきプロレスゲームなのだけど、プレイしている最中は解説なんか見てないんだよね、戦いで精一杯で。そーゆー「死んでいる」部分が画面の3分の1を占めているのは、チト悲しいのだ。キャラクターの動きはスピード感があっていいのになぁ。

そのほかに発売されるゲーム

PCエンジン　9月8日発売

オーダイン　●ナムコ　6800円　Huカード　お金をためてアイテムを買って、自機をパワーアップさせていくシューティングゲーム。

今週のおすすめソフト

9月1日　ならず者戦闘部隊 BLOODY WOLF



PCエンジン Huカード

アーケードからの移植。ところどころに隠された武器などを入手しつつ、大統領を助けるために進んでいくアクションゲームだ。

●データイースト　6500円

4 『戦場の狼』型のたて横スクロールアクションゲーム。キャラクターが大きいのは大歓迎なんだけど、キャラクターの数が多いときは、動きが極端に遅くなるってのがどうもね。ゲーセン版を忠実に移植しようという姿勢には好感が持てるけど、その辺はチェックしてほしいなあ。

6 『戦場の狼』とか『怒』タイプの戦争ゲーム。このタイプのゲームには繊細さに欠けるものが多いけど、やっぱりこれもなんだか大味な感じ。ただ、大味な部分がそのままゲームの個性にもなっているところは評価できる。とくにメッセージ関係には、努力のあとがうかがえるのだ。

7 アクションゲームなのに、ストーリー展開がこっているゲームなのです。ステージによって、画面がいろんなふうにスクロールするから飽きがこないんですよね。アイテムも豊富だし、グラフィックもきれいなの。ただ、キャラクターの動きがあんまり機敏じゃないのが残念です。

5 アーケード版はふたり同時プレイだったのに、エンジン版はひとりで戦わなきゃならない。つらいのだ。ゲームデザインがちょっと古い感じがするんだけど、メッセージがイカスんだよね。「ワカッタラサッサトイケ」とか。そーゆー言葉の感覚が好きな人なら、結構楽しめると思う。

9月1日　倉庫番



ゲームボーイカートリッジ

なつかしのパソコン版パズルゲームが、ゲームボーイに移植された。倉庫内の荷物を、すべて決められた場所に整理するのが目的だ。

●ポニーキャニオン　3000円

6 このところパズルゲームが脚光を浴びてるから、結構イケるかもしれないね。スピード感がまったくないのが最大のネックだけど、その反面かなり奥が深いゲームだからね。時間潰しには最適だと思う。そういえば、あの『ドラクエⅢ』にも『倉庫番』のアイデアが使われてたんだよね。

6 かつて私もFM-7というパソコンを所有していたことがあるが、そのパソコンでよくプレイしてた『倉庫番』。時はうつり人が変わっても、おもしろいものはやっぱりおもしろい。パズルゲームの好きな人なら、一度プレイしてみるのもよいと思う。今さらな気もするけど、まあよい。

7 ほんとうにシンプルなパズルゲームなのに、夢中になってやめられなくなってしまうんですよね。荷物がたくさんあって難しそうにみえて、意外とあっさりクリアーできてしまったり、単純そうなのに、すっごく難しかったりするところが、このゲームの面白いところだと思うの。

6 なんだか、ゲームボーイにはひとりで遊ぶパズルゲームが合うみたいだ。『テトリス』しかり、『上海』もしかり。この『倉庫番』も、ゲームボーイで遊ぶと時間を忘れる。他人に邪魔されずひとりでじっくり取り組めるからかな。新しいアイデアはないけど、そこそこ楽しめるのだ。

9月14日　アイドル八犬伝



カートリッジ

アイドルを目指すエリカちゃんを、一人前のアイドルに育て上げるアドベンチャー。仲間を探す、歌の稽古をする、デビュー曲探し、の3部構成。

●トーワチキ　6000円

5 アイドル＋ギャグ路線のアドベンチャーゲーム。意地悪な謎が少ないので、ストーリーが小気味よくポンポン進むのはいいんだけど、ちょっと進みすぎるような感じもする。ストーリーが短すぎるんだろうね。やっぱりアドベンチャーというシステム自体に問題があるのかなあ。

7 思わず「くだらねえー」とか言いながらもドンドンとストーリーにのめり込んでしまった。よっぽどの人でもないかぎり、数時間熱中してプレイすれば、クリアーできてしまうのだ。簡単すぎてちょっと残念だったけど、ある意味で目からウロコが落ちてしまうゲーム体験でした。

7 アドベンチャーゲームっていうと犯人捜しや謎解きが主流なのに、アイドルになるのが目的っていうのが新鮮ですね。主人公エリカちゃんがカワイイの。ギャグやパロディーがいっぱいの楽しいゲームなのですが、ストーリーの展開のしかたをもう少し工夫してほしかったな。

6 メッセージとかグラフィックとかが徹底的にふざけてていい。ただ遊んでいる最中はおもしろいんだけど、3時間ぐらいでゲームが終わっちゃうのだ。3時間1回ポッキリの笑いのための値段としては、チト高いと思う。繰り返し何回でも笑えるゲームって、作るの難しいのかなぁ。

9月14日　谷川浩司の将棋指南Ⅲ



バックアップカートリッジ

以前発売された『谷川浩司の将棋指南』を、さらに本格的にしたもの。スロット将棋モードという、変わったモードが新たに加わっている。

●ポニーキャニオン　5800円

6 同シリーズの第3弾ということで、いろんなファクターが追加されている。はさみ将棋とかスロット将棋とかいうヘンテコなモードもあって、将棋バラエティーのノリなのだ。純粋な将棋ファンは怒るかもしれないけど、試みとしては楽しい。ちょっと消化不良なかんじもするけどね。

7 おそらくファミコンの将棋ソフトではいちばんの実力を持つと思われる。もっとも、後発であるほど、まえのゲームを研究しつくしてるはずだから、強いのはあたりまえなんだけどね。それにしても『将棋指南Ⅲ』は、はさみ将棋とかスロット将棋とか、趣向も盛りだくさんなのだ。

6 将棋や囲碁って、古くさくてかたいイメージがあるけれど、今回の『将棋指南』にはスロット将棋とか、はさみ将棋といった軽い遊び感覚で楽しめるモードもついているのです。ちょっと、ずるいんですけれど、手戻しや難易度設定ができるアイコンは、本当に助かっちゃうんですよね。

6 私は将棋の駒の動かし方くらいなら知ってるけど、ちょっとつっ込んだ定跡みたいのはさっぱりわからない。よーするにヘタクソなのだ。だから、名人戦の棋譜を見てもわからないし、レベルの低いコンピュータと対戦してもボロ負けだ。そーゆー超初心者向けのゲームではないね。

今週のおすすめソフト

今週は文句なしに『モンスターレア』。久々の傑作アクションゲームだものね。遊んでみる価値はあると思う。問題はこのゲームのために、あえてCD-ROMを購入するかってとこだろうなあ。

CD-ROM持ってる人は、『モンスターレア』はおススメだね。あとの5本はどれもいい味出してて、それぞれ捨てがたい。3時間で終わってもいいのなら『アイドル八犬伝』はなかなかよ。

今回の万里子のオススメは、『モンスターレア』です。アーケード版のファンも納得できる移植ですね。アクションやシューティングゲームはやっぱりこうじゃなきゃと感じさせる力作です。

今週はどれも買う人の好みで決めるしかないんじゃないかなあ。いろんなジャンルが集まっちゃったしね。アクションゲーム好きなら『モンスターレア』、パズル好きなら『倉庫番』かな。

★価格の後に込マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。

※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ完成に近いもの）を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での評価にとどめ、評価は後の号で掲載します。
※数字は10点満点の総合評価です。



Software Impression

ソフトウエア インプレッション

毎月10本以上発売されるゲームソフト。ファミコンにPCエンジンにメガドライブにゲームボーイ。どのソフトを買うか迷っちゃったら、ファミ通編集者の意見を読んでみようじゃないか。

ファミコン

MOTHER

任天堂　発売中　6500円込

『MOTHER』なら鈴木ドイツに任せろっ!!

まぁ、オレのような軍国主義者になるとだ、やるゲームも当然限られてくるわけだ。平たく言ってしまえばウォーシミュレーションばっかりやってるんだよね、普段。

そんなオレのところに、あるゲームがまわされてきた。RPGだった。うーん、RPGもたまにはやってみてもいっかなぁ。自慢ではないが、オレはシューティングとアクションとスポーツとアドベンチャーとパズルを除けば、ゲームはだいたい得意なのだ。嘘ではない。

ところが、まわってきたRPGは普通のRPGではなかった。ゲームタイトルや内容よりも、〝糸井重里が作った!!〟という一点のみが、中央集権主義的にいばっている感じだったのだ。なんとなくウサン臭いものを感じたりした。

でも、糸井さんとも『ペンギンごはん』のころからのつき合い(単に名前を知っていたという意味だが)だし、話のタネにはなるだろーぐらいに思ってゲームを始めることにした、だが……。

ゲームを始めて数時間は、こりゃいやいやな予感が当たったかな、と思った。ゲームのオープニングからして演出臭くて、いったんそう感じちゃうとセリフひとつにしても鼻についちゃってね。ケッ、とか思ったね。人に『MOTHER』のことを聞かれても、「うーん、悪くはないんだけどね……」なんて。

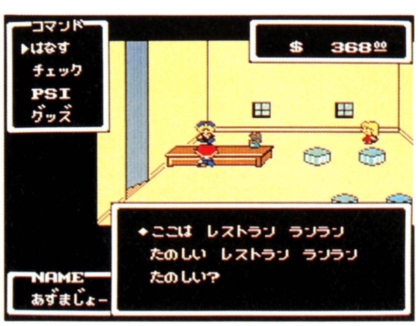
ところがだ、諸君。やっぱりゲームは最後までやってみなくてはいかんぜよ。パーティーが3人になったころからがぜんゲームがおもしろくなってきた。その要素はいろいろあると思うけど、一番感心したのは、後半は戦闘が完全に超能力戦になること。ほかのRPGって、魔法使いでも鍛えれば力もある程度ついて、メラゾーマ!! なんていちいちやるより殴ったほうが早かったりして、結局魔法は回復系しか使わないとかね。

でも『MOTHER』は違った。女の子のキャラクターが完全に活きていた。あの不良少年もよかったな。あの強さがいさぎよかった。「ほう、まんざらでもない」。そう思うころにはすっかりこのゲームにハマってたんだと思う。終盤のいくつものたたみかけるようなイベント、とくに少年と女の子が踊るところなんて「よくやるなぁ」と思いながら目が離せなかった。

結局ラスト36時間を不眠でプレイしたオレは、ぼんやりした頭でこう結論した。このゲームはかなりヤなところもあるし、ヘボーなところもある。でもこういうタイプのRPGがあってもいい。だいいちおもしろいよ。

今では人に聞かれるたびにこう答えている。「『MOTHER』ですか。ぼくは好きですけどね」と。

鈴木ドイツ(にせドイツ人)





エンディングでは、小学生からインテリのおとなまで泣けちゃうというRPG。はたしてキミは広告の文句のようにさわやかな涙が流せるか!?

ファミコン

ロボコップ

データイースト 発売中 5800円

カートリッジ

良心的なゲームに仕上がっているんだな

『ロボコップ』は、予想どおりの格闘技ゲームだった。映画の『ロボコップ』みたいにメチャクチャにカッコよくてサイバーなゲームには、残念ながらなってはいなかったけど、難易度的にはそんなに難しくない良心的なゲームに仕上がっている。

そもそも私は、格闘技もののゲームはあまり好きではない。ゲーセンでも、シューティングゲームや脱衣麻雀はプレイしても、格闘技ゲームにはまず手を出さない。どうしてなんだろうと考えてみるに、つまり格闘技ゲームって、なーんか理不尽だったりすることが多いからなのだね。

たとえばスゲー強いボスがいて、そいつがどうしても倒せないって場合。そういうやつの攻撃方法とかって、もう信じられないくらいスゴかったりする。もちろん上級者のプレイとか見ると、「ハアー」なんて感心したりして、ああやって敵のアルゴリズムを破ってくんだなあってわかるけど、とにかくインチキに近いものを感じることが多いのだ。

シューティングゲームの場合は、単純に弾がいっぱい出てきたり動きが速くなったりと、目に見える変化だからなんとなく納得できちゃう。でも格闘技の場合は、今までの攻撃方法がまったく通用しないボスが出てきたりするからコマったものなのだ。

そういった意味では、『ロボコップ』には、そんなにメチャクチャ強いボスは出てこないからよかった感じだ（連射してれば倒せちゃうボスもいる）。ただ、けっこうスムーズにクリアーできてしまうので、もの足りなく感じる人もいるかもしれないね。

できることならジャンプできたり武器を自由に選択できたらよかったのにって思うけど、ま、半分ロボットだからしょうがなかったのかな？

水野店長（机がきたない）





半分ロボットの警官が悪人をジャッキーンって感じで倒していく痛快アクションゲーム。『ロボコップ』ファンなら一見の価値ありのゲームなのだ。

ファミコン

メルヴィルの炎

学研 発売中 5900円

バックアップカートリッジ

こーゆーゲームには期待してるのっ!!

シミュレーションゲームというものが、すっごくはやりはじめてはや……何年かはよく知らない。もちろん、ブームの火つけ役となったのは……なんて、ゲーム名も知らないけど、まあとにかくシミュレーションゲームが、あっという間にその地位を確固たるものにしてしまったのは事実だよね。

今回インプレしちゃう『メルヴィルの炎』も、モチロンそのシミュレーションゲームってやつだ。ただ純粋なシミュレーション（？）と違うのは、そこにRPGの要素が入ってるってことかな。純粋なシミュレーションゲームファンのなかには「こんなのは邪道だ。ぼくは許さないぞ!!」なんてこという人もいるかと思う。気持ちはとってもよくわかるんだけどね。こういう新しい試みによって、シミュレーションゲームが、また違った形でおもしろくなるかもしれないんだったら、それってとってもヨイことだと思いません？

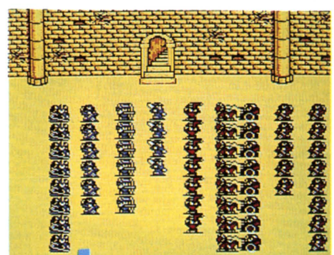
現にこの『メルヴィルの炎』も、RPGの要素をプラスすることで、戦闘シーンがけっこうおもしろいものになってるし、町や占領した城でいろんな話が聞けるのも、物語に幅ができていいんじゃないかなあ、と思うのね。あと、お金がほしければ、敵をばんばん倒せばよしってところなんかもいいよね。

ただ逆に、RPGの要素を入れたことによってのマイナス点もある。たとえば後半に登場する3Dダンジョン。確かにダンジョンはRPGの代表的なシステムだけど、基本はシミュレーションなんだから、ここまでやることないんじゃない？って気がする。ま、私が3Dダンジョンがからきしダメっていうのもありますけどね。

でも、こういうナントカとナントカを合わせたゲームには、私とっても期待してるんだ。うまくいけば、きっとすごくおもしろいゲームができると思うから、ね。

渡辺美紀（丸文字関係者）





シミュレーションゲームの要素をたくさん取り入れたRPG。とくに戦闘の部分などではシミュレーションゲームの楽しさが存分に味わえるのだ。

PCエンジン

ファイナルラップツイン

ナムコ 発売中 6200円

日本人の弱点を突いたゲームなのかっ!?

おいナムコ、このゲームおもしれえぞ!! あ、すみません。下品な口をきいてしまいました。いつも上品でございますが、たまには下品な言葉が出て困り申す。すまんざます。あやや、なんか興奮してるな。そう、このゲームのテストモードで最高ラップアタックをしていると興奮してしまうのさ。

メインのグランプリモードで遊んでいると、夜の首都高速道路をバイクで飛ばして、車をスパスパッと追い越す感覚が蘇ってくる。スピード感と危機感がある。これをふたりでやるとさらなる興奮。

しかし、このゲームの本当の魅力はテストモードにある。メーカー側は「マシンがどんな感じか知るためのモード」なんて言ってるが、実は麻薬的な魅力が潜んでいる。ひとりでテストモードに挑む(?)と、あっという間に徹夜してしまう。これはメーカーの罠か?

テストモードには自分のマシンの走行を妨害する敵はいない。自分のテクニックを最大限に駆使して、ラップタイムを少しでも縮めるべく、ただただ走るモードだ。やってみればわかるが、100分の1秒速く走るためには、100分以上の努力が必要。薄っぺらいHuカードのくせして、ここまで人間に努力を強いるとは見事な攻撃だ。

やった分だけ画面にフィードバックがある。グランプリモードにしても、テストモードにしても、コントローラーで指を痛めた分だけ上達する。ヘンなノリだが、日本人はこれに弱いのではないかと思う。俺は『スチュワーデス物語』とか『スワンの涙』とかにも弱い。ホシヒューマとその姉にも弱いぜ。



そんな熱血な世界を指で味わえるのが『ファイナルラップツイン』だ。一見、華やかなフォーミュラーカーレースをテーマにしているようだが、実は熱血日本野郎の時間を奪う、大したソフトなのだ。

隼一郎(熱血プー太郎)



ふたり同時にフォーミュラーカーレースが楽しめる『ファイナルラップツイン』。おなじみのクエストモードもあるから、RPGファンでも安心。

メガドライブ

大魔界村

セガ 発売中 6800円

ビシッと移植されて超イナズマうれピー

あー、もー、ケチのつけようがないじゃないですか、このゲームは。こんなにキッチリ移植したら、ゲーセンで誰もプレイしなくなって、店のオヤジが困って1ゲーム2060円ぐらいに値上げして、で、高いから誰も足を運ばなくなって、アーケードゲーム業界が不況に陥って、で、移植するゲームがなくなっちゃうんだ。本当だよ、うそじゃないんだ。たまには俺の言うことを信用しておくれよ。

と、いらン心配をするぐらいに、メガドライブ版『大魔界村』のデキはいい。「グラフィックがいまいち」という意見もあるようだが、オリジナルのン十メガ分あるデータをどーやって5メガに圧縮せいというんじゃ、と開発スタッフの悲痛な叫びが聞こえてくるので追求しないことにしている。だいたい、ゲームに浸り込んでいるときは、背景なんてそんなに気にしていないものだ。ゲームのおもしろさに直接関わらないグラフィックよりも、ゲームデザインやプレイしたときの感覚を忠実に移植した開発スタッフの判断は適切だと思う。

そのうえ、難易度にも気を配っていただいちゃったりしているので、こっちはもうメロメロだ、べらんめい。クソ難しすぎると評判だったアーケード版の高難易度と、メガドライブオリジナルの低難易度(『中魔界村』と呼んでいる)の2種類を用意したところなんざ、移植の極意とゆーか、プレイヤーのことをよく考えていると言えるんじゃないんだろーか。

メガドライブ版『大魔界村』は、オリジナルの長所短所とメガドライブのハード的制約を考え、なおかつ安いとはいえないお金を出してプレイするユーザーのことも考えた、なんとも嬉しいソフトだ。移植ゲームはこうあってほしいという私の要望を満たしまくってお釣りがくるぐらいの『大魔界村』に、惜しみない拍手などを送りたい。



TACO.X(イカ天キング)



あの超ムズアーケードゲームのメガドライブ版。アーケードの難しさでも遊べるし、メガドライブだけの難易度設定でも遊べるという親切設計だ。

ゲームボーイ

上海

HAL研究所　発売中　2980円

目ン玉が痛むまでプレイしてしまったぜ

う一、涙が出てきた。ワシの老いた目にはこの小さな液晶の画面は少々こたえるわい。トホホ……。なんちゃって、やっぱり『上海』は面白いぜ。数々のハードでプレイしてきた私だが、案の定目玉が痛くなるまでやってしまった。

さて、『上海』は3枚同じ柄の牌があった場合のドキドキ感覚が楽しい。ちょうど将棋の山くずしの感覚で、どこから取れば山を崩さずにすむのか、みたいなスリル感がいい。それとこの牌の下にはどの牌があるのか、というカードゲームの神経衰弱に代表される第六感的予測も楽しい。この2つの要素が混じりあった単純なようで、奥の深いシステムはまたまた私を長時間プレイへと誘うのだ。

ゲームボーイ版はあんな小さな画面なのに、ちょっぴり立体感がある。これはよかった。ファミコン版では牌を色分けして、上下の牌を区別している。ゲームの本質は失われていないが、立体感がないので味気なく、やってて情けない。それと、指カーソルがよかった。牌は本来、指で摘まんで取っていくもの。こういう細かい視覚的配慮はうれしいぜ。

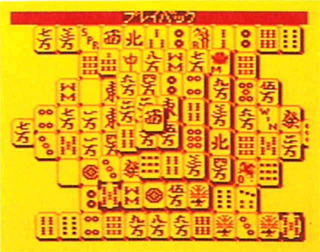
ただ、不満な面もある。通信機能を使っていないところだ。宝の持ちぐされ的ムダだ。『上海』のふたり同時プレイならばきっと楽しいのに。惜しい。

そういえば、ゲーセンでは『上海2』が出ている。牌の積みかたがいやらしい、マニア向けの『上海』だ。しかし、ほぼ同時期に発売された『テトリス』に人気を奪われ、ヒットはしていない。空席のきょう体に時代の流れを感じた。

私が思うに究極の『上海』はNAVI版だ。画面に指をあてて、牌を選択し、取る。この操作法こそ、現実にいちばん近いはずだ。

まあ、どのマシンでプレイしても『上海』は『上海』。どっちみち私は目ン玉を痛めるわけである。

渋谷洋一(ノーモアライフ)





アメリカからやってきた麻雀牌パズルゲーム。多くのゲームマシンに移植されている、超ヒット版ソフトだ。ゲームボーイ版はどんな感じかな?

想い出のゲームたち

●東府屋ファミ坊

想い出のゲームはやっぱり『バンゲリングベイ』かなあ、僕の場合は。なにしろ、ファミコン通信で初めて紹介したゲームだからね。ファミコン通信といってもいまのファミ通じゃない。パソコン誌、ログインの連載記事のことだ。

そのとき僕はかなり困っていた。そのときってのは、1984年の11月。新コーナーのファミ通で紹介するゲームを、必死で探していたのだ。

もともとファミコンのページを作ろうと言いだしたのは、ちょっとしたアテがあったから（でなければ、そんなこと言いだすわけがないぜっ）。当時静かなブームだった『ゼビウス』の全マップを2号連続で載っけよう、3号目になれば新作もでてくるはず、そうすれば安泰、安泰ってな胸算用だった。

ところがその予定が、まったく崩れ去った。N社のYさんに了解を取ろうとしたところ、マップ公開ってのは例がないから、もう1号待ってほしいとショッキングな返事が返ってきたのだ。うー、困った困った。いったい何をやろうか。

バンゲリングベイ



H社のNさんから連絡があったのは、ちょうどそのころ。「じつは、ヒミツの新作ゲームがあるんだよ」。次の日にサンプルROMを奪ってきた僕は、3日間プレイし続けた。思えば、純粋に仕事としてファミコンに取り組んだのは、このときが初めてだったなあ。

ゲーマーなんて当然いないから、プレイヤーは僕ひとり。もちろん紹介する部分は、僕自身がクリアーできたところだけ。いまから思えば、平和な時代だったんだね。

次の号の『ゼビウス』では、さすがに自分だけで16エリアに挑戦する自信がなかったので、ゲーマー1名、仲間1名プラスの3人のファミ通チームを結成した。ゲーマーってのがゲエセン上野、仲間はあの水野店長。こうしてファミ通が本格的にスタートしたわけ。

それにしても、ゲエセン上野はある意味で、世界初のゲーマーってやつじゃないのかなあ。



とうふやふぁみぼう
グルメな目でソフトを評価する人だ。諸般の事情で危うくなった天津甘栗の話を聞いてショックを受けている。

最新ゲーム大紹介

おいしいからってチョコレートばかり食べてる人、デブになっちゃいますよ

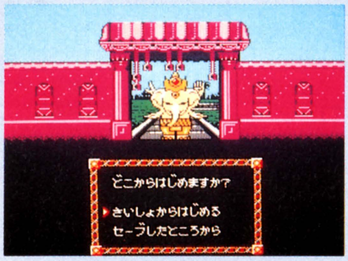
- マハラジャ
- ブイボール
- アメリカンドリーム
- ロボコップ
- マルサの女
- スーパーテニス
- 悪魔の招待状
- ドラゴンボール3悟空伝



最近いくつかのジャンルの要素が入っているゲームが多くなってきてるよね。この『マハラジャ』もそんなゲームのひとつなのだ。インドを舞台にしたアドベンチャーゲームにRPGの要素が加わったってワケさ。

サン電子　9月下旬発売予定　6200円

まずは名前をつける



←この画面で"さいしょからはじめる"を選べばいいんだよん。



→ちなみに名前は最大8文字です。お好きな名前をドーゾ。

ゲームをはじめる前に、主人公に名前をつけてあげよう。これからずーっとつき合っていくんだから、かっちょいい名前をね。ちなみにセーブは4人までできるのだ。

0：現在から過去へ……………………

岸辺の箱は…



←拾った箱はこのおじいさんに見せよう。すぐマハラジャの城に届けろと教えてくれるよ。



→この人がマハラジャなのだ。箱を届けると感謝され、飲めや歌えの大騒ぎ。箱を拾ったくらいでおおげさなんだから。

休暇を利用してインド旅行にやってきた主人公は、河のほとりで箱を拾う。じつはこの箱はマハラジャ(藩王)のもので、彼の宮殿に届けると大感謝され、手厚いもてなしを受ける。箱の中に入っていた神像は、よっぽど大切なものだったらしいぞ。

寝室にて……



←眠ろうとすると柱のかげで何か物音が……。こんな夜更けにいったい誰なんだろう？



→隠れていたのはまだ若い王女さま。「早くここから逃げて」と言われ、何かに役立ててと宝石とナイフまでくれたのだ。

夜、寝室で眠ろうとすると柱のかげからこの城の王女が現われ、あの像は邪神ラーヴァナの像で、自分が盗み出し河へ捨てたのだという。あなたも明日にはいけにえにされるから、いまのうちに逃げてくださいといわれるのだが……。

祭壇から……

とりあえず廊下に出てみたのだけど、門番に止められ外へ出られない。しかたがないので反対側に行ってみると、そこには祭壇があり予言者インドラジットがいた。部屋でおとなしくしてろと言われ、あわてて外へ出ることにした。なんだかこの予言者えらくおっかないんだもんなぁ。



↑廊下には怖い門番が。強引に部屋に戻されちゃうのだ。

↓そして祭壇には予言者インドラジットが、あのラーヴァナの像を奉りお祈りをしていたのだ。ドキ。



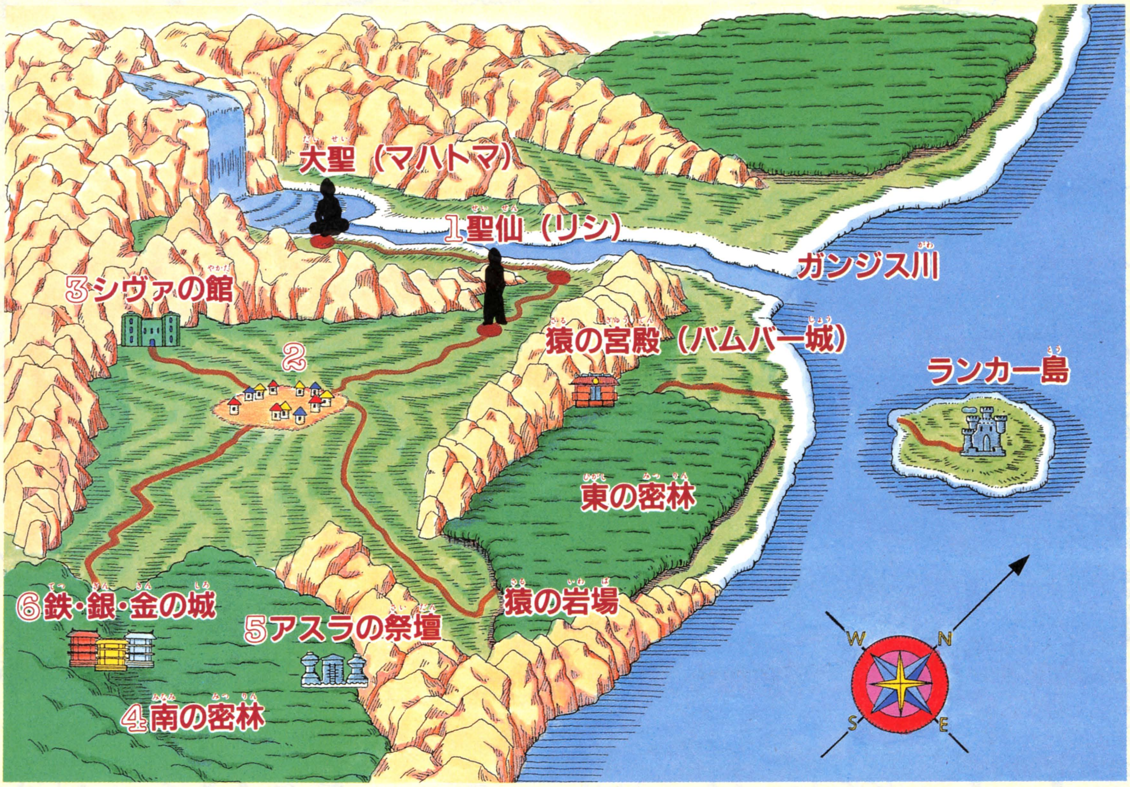


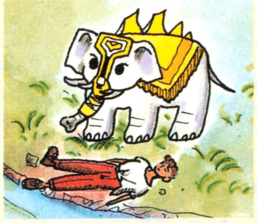
↑振り向いたインドラジット。この恐ろしい顔はとても人間だとは思えないよー。何者なんだろうね。



で、とばされたのはこんな世界

ゲームを進めるためにはそのゲームの世界を知らなくてはいけない。このマップがあれば、バッチリなのだぁーい。





これはゲームの舞台となる過去の世界のマップなのだ。これを見て各場所の位置関係などをしっかり把握しよう。マップ上の番号は攻略していく順番みたいなもので、この番号どおりに物語は進んでいくのだ。だから番号がついていない場所はまだまだ先の物語というわけ。先は長いのだ。はりきっていきましょーねー。

ちなみに0番は現在のことだから、マップにはのっていません。あしからず。



⬅二度目にいくとインドラジットの姿はなく、ラーヴァナの像だけだ。



➡像を取ると扉が開けられるようになる。扉からは不思議な光が……。



⬅気がつくと、見知らぬ河のほとりにいた。ここはどこだろう……。

でも逃げ場はないので、覚悟を決めてもう一度祭壇へ行く。すると予言者の姿はもうなく、飾られた像を取ると扉が開き、光があふれた。なかに入ると光に包まれ気を失った。

1：山のふもとで聖仙に会う



⬆いきなり現われたこの象。牙は4本あるし、言葉はしゃべるしでビックリ!!

⬇象の背中に乗って連れられてきたのは、山のふもとの聖仙のところ。名前は〝リシ〟っていうんだってさ。





⬆それじゃあリシのいう通り、街へ行って旅のしたくでも整えてきましょうか。シヴァにも会わなきゃね。

リシはエライ修理屋さんだよ



⬅どこかで見つけたアイテムが壊れていたり、必要なものがあるんだけど自分じゃ作れないときは、このリシに頼むといいぞ。

何か直してほしいものや、作ってほしいものがあればこのリシに頼もう。けっこう頼りになるのだ。

気がつくと、見なれない河のほとりに倒れていた。水を飲もうとすると4本の牙の象が現われ、聖仙のもとへ連れていってくれる。そこでキミは自分の運命と宿命を知る。キミは過去の世界のシヴァという神様に呼ばれてきた。そして、そのシヴァとともに邪神ラーヴァナと戦う宿命にあるというのだ。そんなこと急にいわれたって困るけど、そういう運命のもとに生まれているんだったらしかたない……かなあ。とりあえず、シヴァって人に会いに行くか。

2: 街へでも行ってみましょーかね

街の入り口

街の入り口には変な男がいる。名前をケララというそうだ。いらなくなった武器や防具、アイテムはこの男に買い取ってもらおう。買収値はランダムだ。



⬅王女にもらった宝石とナイフはここでお金に換えておこう。でなきゃ何にも買えないからね。



➡物を売るとこんなことを教えてくれた。モードガって砂糖菓子か。よーし、しっかり覚えたぞ!!

武器と防具屋



⬇街の人の話は必ず聞こう。思いがけないことが聞けるかもしれないからね。武器屋のバーバーは、なぜ人間にしかラーヴァナを倒せないのか教えてくれる。

⬆このからだの傷はどうしたんだろう？ もしかしたら昔は勇敢な戦士だったのかもしれない顔もなんだかゴツイしさ。ちなみに名前はバーバーというのだ。



冒険に欠かせないのが武器と防具。ここではありとあらゆる武器と防具が売られている。とりあえずはじめはいい武器を買う。防具や盾はそのあとお金がたまってからでいいぞ。とにかく敵を倒さないことにはお金が入ってこないもんね。〝まずはいい武器から〟、これ鉄則。

売ってるもの	
名前	G
こんぼう	21
鋼鉄の剣	56
バラシュの斧	180
ラーマの弓矢	550
ガルータの爪	1200
ジヴァの槍	2400
皮のよろい	25
インドラのよろい	350
スルーヤのよろい	1300
鋼鉄のたて	120
ラージャのたて	650
ハリハラのたて	2400

雑貨屋



⬆太ったおやじサバリが雑貨屋の主人なのだ。何はさておきモードガは必ず買っておこう。

売ってるもの		
名前	G	説明
バナナ	6	ふつうのバナナ。ＨＰ20前後回復。
モードガ	12	砂糖菓子。ＨＰが30前後回復。
くすり	48	ＨＰ50前後回復する薬なのだ。

ここでは３種類のものしか買えないが、どれも体力回復できて、大事なアイテムだったりもする。

宿屋



⬆宿屋に泊まれば、体力、魔力とも完全に回復してくれる。最初は10ゴールドっていう低価格がうれしいよね。

悲しそうな顔のおばさんが経営している宿屋は、一泊10ゴールドで泊まれます。入ると必ず夜になり、目覚めると窓の外の景色もちゃんと朝になっているのだ。この細かい気づかいがなかなかかいい。

OH! 消費税

ゲームの中盤を過ぎると消費税が導入される。アイテム類は値段に対して10パーセント、宿屋は50パーセント増しなのだ。イヤーン。

3: ガネーシャを手なずけてシヴァに話を聞こうよ

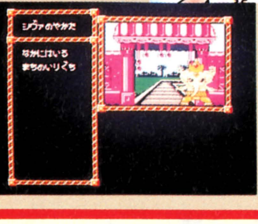


いぢわるっ!

⬅この象ー。神様のくせになんてやろーだ!! まったくもー。



➡でも知ってるもん。モードガあげればいいんだもん。はい、あげる。



やったね!

⬅というわけでガネーシャとお友だちになれました。よかった。



⬆聖仙リシが、未来にラーヴァナを倒せるものが生まれるって予言したんだって。それがキミっていうわけだ。

⬇そうだったのか。それで選ばれた人間のぼくに助けを借りたいっていうわけなんだね。うーん、そうかあ。





⬆レベルを上げていけば、シヴァからマントラという魔法の呪文を教わることができる。がんばって成長しようぜ。



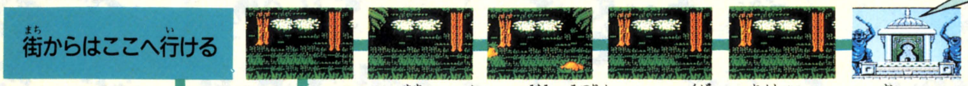
コブラ!!



⬅いきなりコブラを貸してもらったけど、どこで使うのかな。

門の前でとおせんぼしているガネーシャをじょうずに動かして、シヴァのところへ行き、彼の話を聞こう。それによるとキミは選ばれた人間で、まず、南の密林にあるアスラの塔でターカラー族を倒すようにいわれる。これが運命ならしょうがない。いってこようかな(こわいけど)。

4：南の密林をさまようのだ でも、マップはとてもカンタン♥







街から行ける南の密林は、格好のレベルアップの場。さらにこのゲームは"みる"コマンドで敵が現われるので、どこか1ヵ所で体力だけに気を配って連射モードで押しっぱなしにしておくだけで、ラクラクレベルアップできてしまうのだ。とにかくここでレベル上げとかなきゃキツイよん。

5：アスラの祭壇

密林のなかにひっそりと建つ祭壇はアスラにいけにえをささげるところなのだ。ここには塔に入る秘密が隠されているぞ。



➡この祭壇にいけにえが……。かわいそうに。

あうでが



⬅石像の腕が動くのには、何かわけがある……んだろうな、やっぱり。なんだろ。

コブラで!!



➡ここでシヴァのコブラを使うわけなのだ。

鉄のカギ…?

6：アスラの塔

➡さて、やっとアスラの塔に着いたのだ。これからがまた長い冒険の始まりだよ。3つの塔をクリアーすべく戦え!





⬅ちょっとだけ鉄の塔の内部を見せてあげよう。この中に、失われし"神々の矢"の部品があるぞ。

ジャングルの奥地にあるアスラの塔。鉄、銀、金の各塔の主は、アスラという魔族のひとりターカラの3人息子なのだ。

おまけ

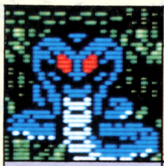
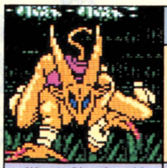
南の密林とアスラの塔の敵を紹介しちゃうよん

〈表のみかた〉



姿	名前		もらえるゴールド
	マヒーシー	水牛の頭を持つ女の化け物。するどい爪で攻撃してくる。レベルが低いうちは逃げたほうが賢明だね。	10
			8（もらえる経験値）
出現場所：南の密林&鉄の塔	敵の攻撃方法：するどい爪		

※G、Eは平均値です

姿	名前	説明	ゴールド	経験値	出現場所	攻撃方法
	ブレータ	体力の割にはお金を持っている。よけられることが多くてイライラするかも……。油断は禁物なのだ。	17	18	鉄の塔	素手
	ナーギニー	ナーガ族の女。ナーガ族は女性のほうが強いそうだ。このナーギニーも例にもれず強いぞ。心してかかろう。	29	21	銀の塔	剣
	コブラ	ジャングルに住むコブラ。猛毒の牙だけど、かまれても毒にはおかされないよ。安心して(?)かまれてねん。	5	2	南の密林	猛毒の牙
	ナーガ	上半身は人、下半身が蛇のナーガ一族の男。鉄の塔1、2階の宝箱を守るモンスターでもあるのだ。強いよ。	18	16	鉄の塔	剣
	ブータ	からだが透明のゆうれい。ゆうれいなので、防御力が高い。経験値は多いけどゴールドはメチャ少ないのだ。	1	32	銀の塔	斧・魔術
	人食い虎	一見強そうだけど、じつはそうでもない。レベル6ぐらいからは一撃で倒せるようになるはずだ。	7	3	南の密林	鋭い牙
	ヒラニヤカシプ	見るからにカタそうで、ロボットみたいなやつ。山羊の姿をしたひとつ目の化け物なのだ。ホントにカタい。	14	10	鉄・銀の塔	剣
	カーリヤ	3本も首があるので、2回連続攻撃をされる。アナンタのマントラが有効。時間を止めて戦おうぜ。	30	32	銀の塔	炎を吐く
	マヒーシー	水牛の頭を持つ女の化け物。するどい爪で攻撃してくる。レベルが低いうちは逃げたほうが賢明だね。	10	8	南の密林&鉄の塔	するどい爪
	ウィドゥユンマリ	ターカラの末息子で、鉄の塔の主。こいつを倒さなくちゃ宝箱も取れないし、銀の塔へも行けないぞ。	32	26	鉄の塔	武器
	ブータナー	美人のくせにムチで攻撃してくる困ったお姉さん。魔術も使ってくるので、十分注意して戦おう。	49	33	銀の塔	ムチ、魔術

V'BALL

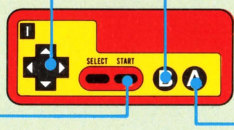
『V'BALL』ってのは"ビーチバレー"のことね。最近じゃオリンピックの種目にもなっちゃいそーなイキオイのあるスポーツなのだ。砂浜でカップルたちがキャッキャいってやってるのとは格が違うのだ。

テクノスジャパン　10月10日発売　5900円

とってもアメリカンな感じなのさ

アーケード版ではすっかりおなじみの『V'BALL』がファミコンに移植されたのだ。なんとファミコンではトラックボールでも操作可能だぞ。アーケード版では5ステージだったけど、今回は7ステージもプラスされて全部で12ステージだ。キミは全米50州のうち好きな州を選び、代表となってプレイする。まずはトーナメントラウンドで5ステージを勝ち抜こう。そうすればワールドカップラウンドへ進めるのだ。それをクリアーするとエクストラステージもあるぞ。

コントローラーの使い方



●✚ボタン
通常は選手の移動。ジャンプ中ならボールの落下点のコントロール。

●スタートボタン
やっぱしスタートボタンはゲームのポーズに使用するんだよなぁ。

●Bボタン
ふだんはジャンプとブロック。ジャンプ中に連打でパワーがたまる。

●Aボタン
通常はレシーブとサーブ。ジャンプ中はスパイクとジャンプサーブ。

◉ゲームメニューについて

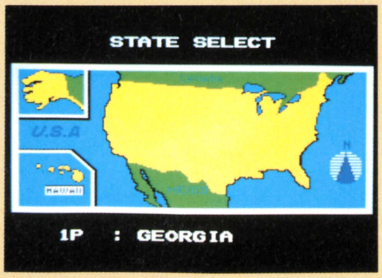
プレイヤーは自分の好みに応じてゲーム中のさまざまな設定を変更することができる。もちろんステージセレクトだってできちゃうぞ。



➡こういうのって、すごく便利で役に立つよねっ。グレートな感じなのだ。

STAGE SELECT

たくさーんあるステージから自分の好きなステージを選べるからウレシイのだ。



⬆✚ボタンを押すたびに地名が変わる。たくさんあって、どこにしようか迷っちゃったりするのだ。

CHARACTER SELECT

キャラクターはこの4人。ひとりひとり個性があるから、自分に合ったキャラクターを選ぶのだ。



この4人の中から選べ!!

➡ひとことでいうと"何でもこなせる標準型"ね。

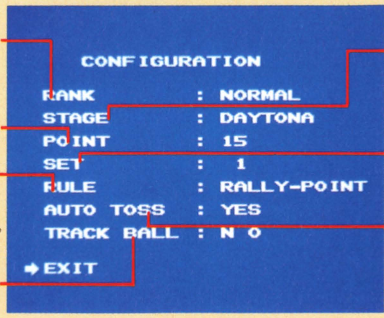
⬅"レシーブが確実な守備型"。縁の下の力持ちなのね。

➡体力だけはまかせろって感じの"力の強いパワー型"だ。

⬅"動きの速いスピード型"。もう少し力もほしいなぁ。

CONFIGURATION

このゲームでは、いろんな設定を自分の好みに変えちゃうことができる。なんだかお得な気分だね。



■RANK
やさしい、ふつう、むずかしいの3つから選べるのだ。

■POINT
1セットの得点を5、10、15、20点のなかから選択できる。

■RULE
ノーマルルールとラリーポイントルールのどちらかを選ぶのだ。

■TRACK BALL
トラックボールを使用する場合は、YESにしてくださいねん。

■STAGE
自分の好きな背景を1～8ステージから選択できる。ただし、対戦モードのときだけなのだ。

■SET
セット数を1セットマッチ、3セットマッチ、5セットマッチの3つから選択できるのだ。

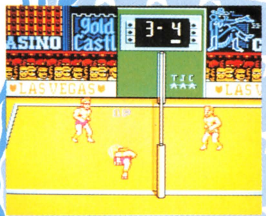
■AUTO TOSS
通常ではコンピュータがトスをしてくれる。OFFにすると自分でトスができるようになるぞ。

目指すはワールドカップなのだ！

トーナメントモードでの全5ステージを大紹介なのだ。ディトナから始まって、ニューヨーク、シカゴ、ラスベガス、ロサンゼルスと続く。やっぱり進むにつれて対戦相手のチームも強くなってくるぞ。この5ステージを軽く突破できないようじゃ、ワールドカップへの夢もあきらめたほうがいい。だってワールドカップになると敵の強さはケタ違いなんだもーん。

ラスベガス

ラスベガスはギャンブルの街だ。どう考えたって健康的なビーチバレーとは合わない感じ。



⬆やっぱりビーチバレーもネオンのきらめく夜にやるのかなぁ。

シカゴ

シカゴっていうところはコワイ犯罪が多くて、おまけにピザがウマイとこなんだってさ。



➡画面の右上に見えるクマさんは一体何者なのかしら？

⬇最初のステージだから軽ーくこなしてほしいなぁ。

ニューヨーク

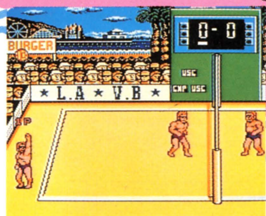
ニューヨークの説明なんてしなくったってもうみんな知ってるよね。有名なところだもん。



⬅これには写ってないけど自由の女神だってあるぞ。

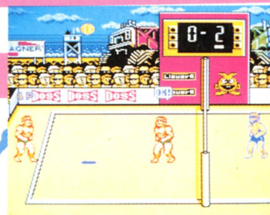
ロサンゼルス

青い空、光る海。もー、ビーチバレーやるにはもってこいって感じのところなのだ。



⬅こんなグーなところでビーチバレーできるなんてシアワセだよね。

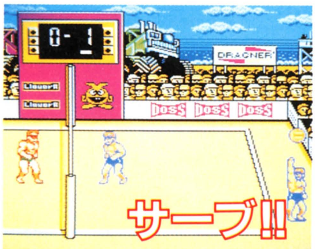
ディトナ



ある人に聞いたところ、ここは暖かくって、お金持ちがたくさんいるらしい。アップタウンなところなのかな？

パワースパイクをマスターしちゃえばこっちのもんよ

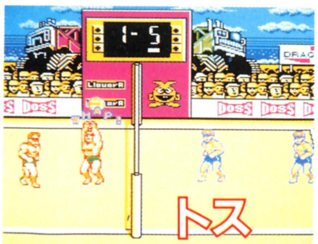
ちょいと見てってくださいよダンナさん。この『V'BALL』はただの青くさいビーチバレーじゃありませんぜ。パワーをためると相手をはじき飛ばすくらいのスパイクができるんです。え？ 本当ですってば。



⬅やっぱり基本はコレだよね。サーブが入んなきゃゲームが続かないからキチンと入れよう。



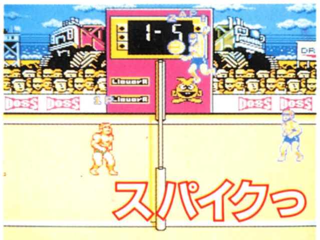
➡パワースパイクをレシーブするのはムズイけど、サーブぐらいだったらカンタンなのだ。



⬅コンピュータが自動的にトスを上げてくれるから、スパイクにも気合が入っちゃうんだよね。

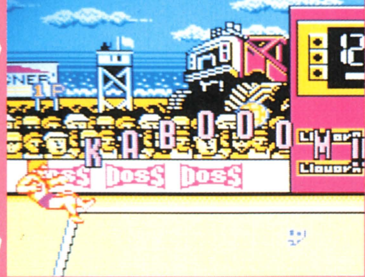


⬅Bボタンを連打すると、こんなふうに手がピカピカ光る。パワーがたまったよってサインね。



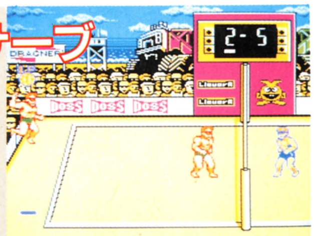
➡普通のスパイクは拾われちゃう確率が高いから、なるべくならパワースパイクで決めたい。

パワースパイクっ!!



⬆でたー!! パワースパイクだ！ 人間がひとり、はじき飛んじゃうくらいキョーレツだぜ。

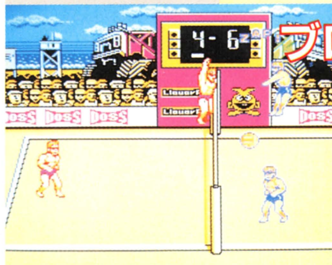
ジャンプサーブ



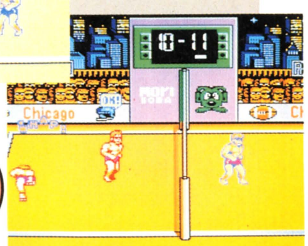
➡サーブだってタイミングよくジャンプして打つと強力になるのだ！

⬇ブロックも、パワーをためといてするとスゴイ威力なんだよ。ほんと。

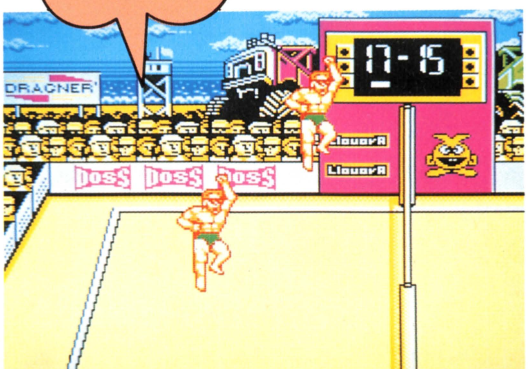
ブロックだ！



⬇こんなレシーブして痛くて砂が目に入って痛くないのかねぇ。ま、どうでもいーけどさ。



ヒョー!! 勝ったぜ！





アメリカン　ドリーム

AMERICAN DREAM

日本中のパチンコを制覇したパチプロ、パチ夫君が帰ってきたぞ。今回は、カジノでスロットマシンに挑戦するのだ。

ココナッツジャパン　11月発売予定　5900円

ジャパニーズ ギャンブラー

パチ夫君が今度はカジノで大活躍っ!!

このゲームは、５つの島からなるマンハッタン・カジノ諸島を舞台に、スロットマシンでかせぎまくるゲームだ。スタート地点はブルックリン。島内には数軒のカジノが店を開いている。フィールドを歩いて、カジノを見つけたら、さっそくスロットマシンに挑戦だ。

店内には５種類のスロットマシンが用意されている。好みのタイプを選んでプレイしよう。各島には、それぞれクリアー金額が設定されていて、その金額を突破すれば、次の島へ進めるのだ。

ゲームモードはふたつ



⬆シミュレーションモードは、純粋にスロットマシンで遊ぶだけのモードだ。

マンハッタン・カジノ諸島全景



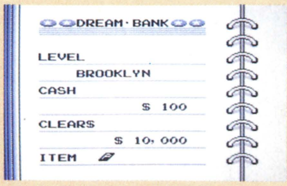
❶ブルックリン
❷クイーンズ
❸ブロンクス
❹マンハッタン
❺ニュージャージー

マップ上の白い建物は、カジノのある位置を示している。店が何軒あるのか、これを見ればわかる。

ともかくブルックリンへやってきたぞ



⬆持ち金1000ドルのうち900ドルを払い、ヘリコプターでブルックリンへ。最初は100ドルから始めるわけね。



⬆セレクトボタンを押すと、持ち金とクリアー金額が表示される。

なんだ、コレ？



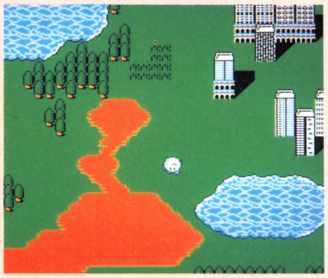
⬅島の南東にヘンなモノがあるぞ。とにかく行ってみよう。



⬆パスポートが落ちていた。じつはコレがないとカジノの中に入れないのだ。

フィールドに敵キャラ登場!?

ここカジノ諸島は、正体不明のカボネというヤツが仕切ってるらしい。フィールドを歩いていると、コイツの放った敵キャラが現われるのだ。勝負はもちろん賭け事だ。



⬆迷っちゃったよーん！　なんてウロウロしていると、とっても危険なのだ。

おりゅうさん



⬅サイコロ振って、「ハンかチョウか」ってやるやつ。この人、日本人なのかなぁ？

すろっとまじん



➡両目がスロットになっている。左右どちらかを選んで、大きい数が出たほうが勝ち。

カジノってどんなスロットマシンがあるのかな?

カジノ店内に入ったら、まず現金をトークン(スロットマシン用コイン)に両替する。で、好きなマシンの前に座ったらゲームスタート。トークンが増えてレートを変えたい場合は、店の奥の方へ進もう。店内には4種類のレートの異なるマシンが用意されている。



⬆このひときわ派手に輝いている建物がカジノだ。一歩入ればそこはもう別世界。

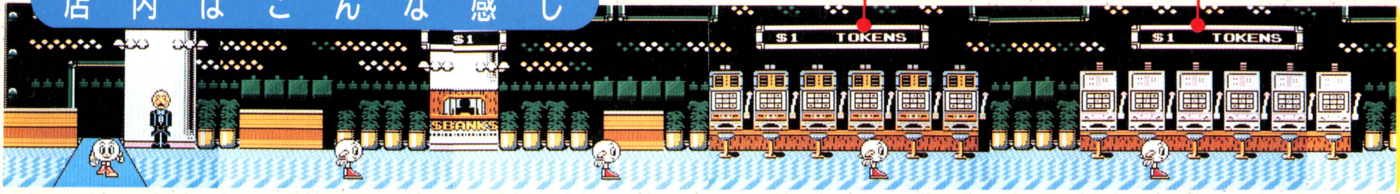


7がそろえばビッグボーナス!! 回転するリールを自分で止められる唯一のマシンだ。

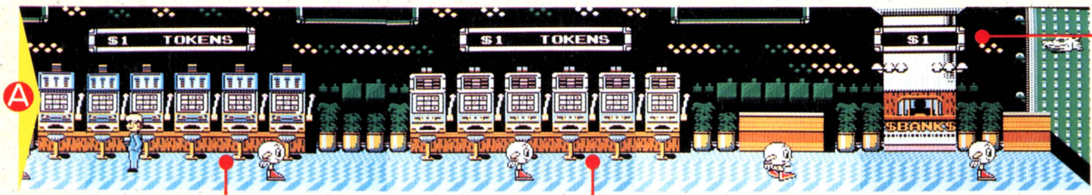


中央、上、下のラインの順に1枚ずつ賭けられる。スリーセブンなら最高1000枚にもなるぞ。

店内はこんな感じ



Ⓐへ続く





⬅ここが現金をトークンに両替するところ。パスワードを聞くこともできるのだ。



中央ラインにジャックマークをそろえよう。ちなみにどのマシンも最高3枚まで賭けられる。

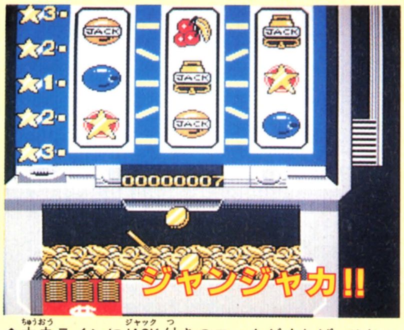


カクテルマークはオールマイティー。すべてのマークを兼ねることができるんだぜ。

一獲千金 BIG BONUS ビッグ ボーナス

⬇PACHI SLOTで7をそろえるとビッグボーナス!! やったぜベイベー!!

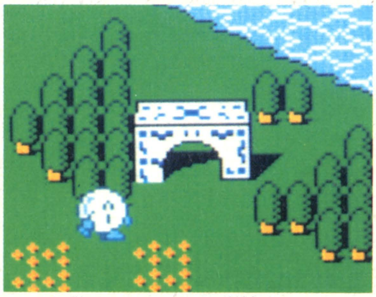




⬆中央ラインにJACK付きのマークがくれば、ひとつにつき15枚払い戻される。JACK付きのマークは非常に多いので、はずすことはほとんどない。これを60回プレイするのだ。笑いが止まらんぜよ!!

10000ドル突破したら クイーンズに行こうぜ!!

ブルックリンの次のステージ、クイーンズへは、にじの橋を渡れば行けるぞ。ここにはゴーストカジノ(?)やVIPカジノ(レートが異常に高い)があるらしい。楽しみだね。

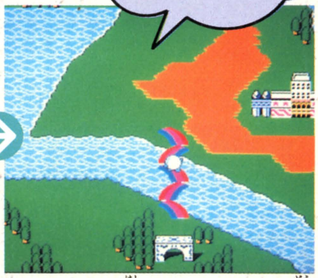


⬆にじの橋はブルックリンの北東部にある。クリアー金額以上持っていないと来てもムダだぞ。

にじの橋だっ



⬆ゲロゲロ。5000ドルもするの!? せっかくかせいだお金が半分程度になっちまうわけね。かなピー。

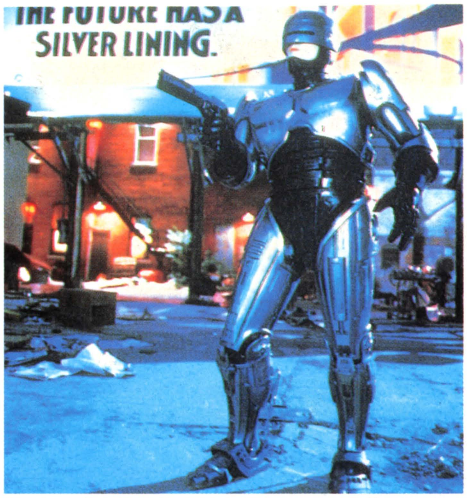


⬆これがにじの橋だぜ。ムネをはって堂々と渡ろうじゃないか。おや? 右上に見えるのはカジノじゃん。ラッキー!!

ROBOCOP T.M.



スクリーンから飛び出し、ファミコンへ転職したニューヒーロー『ロボコップ』。ゲームのなかでも、その強さをいかんなく発揮し大活躍する様は、まさに世紀末救世主最強最後の超戦士といった感があるぞ。さあ、ロボコップを操りオムニ社の悪だくみを潰せ。



データイースト　発売中　5800円　カートリッジ



平和を乱すオムニ社の悪を裁け!!

凶悪な警官殺し、クラレンス一味の手により瀕死の重傷を負ったマーフィー。しかし彼は巨大コングロマリット オムニ社によって無敵のサイボーグ警官となって甦った……。ファミコン版『ロボコップ』は、映画の物語を受け継ぎ忠実に再現しているのだ。忠実なのは物語だけじゃない!!　ロボットならではのあのぎこちない動きも、妙にリアルに迫ってくるのだ。

プレイヤーはそのロボコップを自由自在に操り横スクロール型のステージを進撃しよう。行く手をはばむ悪者はパンチでブッ飛ばしたり、拳銃で撃ち倒したり。アクションゲームならではの壮快感を味わえるぞ。全6ステージを制圧しデトロイトの街を救えるのはキミしかいない。

ATTACK PATTERN

射撃



9方向に攻撃可能。小さな敵はしゃがみ撃て。

パンチ

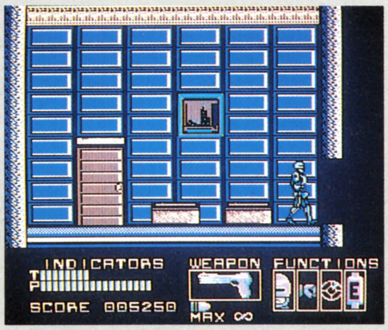


パンチは真上や斜め方向には繰り出せないよ。

INFORMATION

ステージのいたるところに、心強い味方となるアイテムや武器がころがっている。アイテムは全部で3種類。2種類のパワーフード(体力回復)とバッテリーパック(時間延長)だ。これらを有効に使ってT&Pゲージを減らすことなく進撃しよう。ボスを倒したとき、残っているT&Pゲージの総量が次ステージのPゲージ(体力)となるからね。

T(タイマーゲージ):	時間がたつにつれ減少。なくなるとゲームオーバーだぞ。
P(パワーゲージ):	敵からダメージを受けると減少。命は大切にしようね。
SCORE:	プレイヤーの現在の得点を示す。ハイスコアを叩き出せ。



INDICATORS　FUNCTIONS



I.S.S.(赤外線スキャナー)
破壊できる障害物が画面内にあるとき、自動的に点滅する。秘密の通路や隠し部屋の発見に役立つ。



M.A.D.S.(攻撃方法識別装置)
パンチ攻撃でなければ倒せない敵が出現したときに知らせてくれる。殴って殴って殴り倒すのだ!!



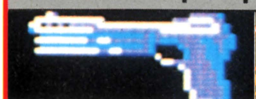
A.M.T.C.(目標距離測定装置)
各ステージの最後にはボスが待ちうけている。ボスに近づくにつれ点滅スピードが早くなるよ。

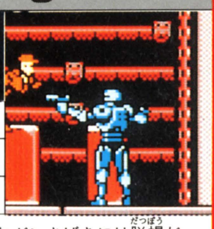


R.F.A.(インジケーター・アラート)
タイマーゲージが10、またはパワーゲージが3になったらアラーム音を出す。いわゆる危険信号。

WEAPON MANUAL

オート9



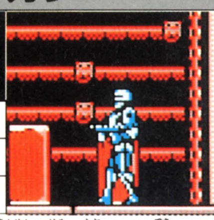


ダメージ:2
最大弾数:無限(∞)
射程距離:コブラ砲の半分

ロボコップの愛用拳銃。見事なガンさばきには脱帽だ。

マシンガン



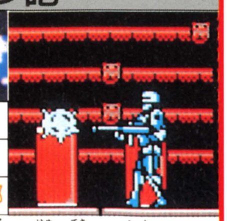


ダメージ:3
最大弾数:255
射程距離:オート9の3分の1

射程距離が短いのが難点。接近戦で早く倒したい敵に。

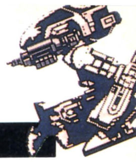
コブラ砲





ダメージ:20
最大弾数:6
射程距離:画面の横幅全部

威力絶大だが弾数が少なく動きの速い敵には不向きだ。



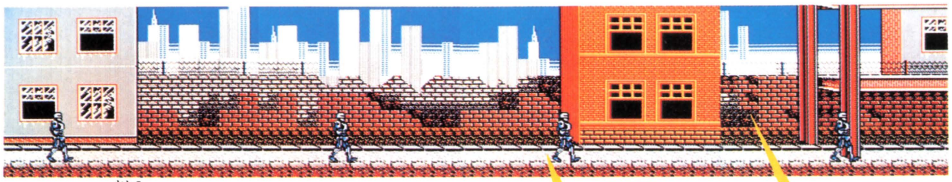


Dead or alive, you come with me.

コロシテデモ・オマエ・ヲ・レンコウスル

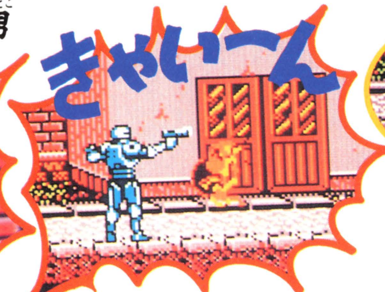
ゲリラ犯人を捕らえろ

犯罪発生率の異常に高いこの街を、クリーンな都市にできるのはロボコップしかいないのだ。最初のステージの任務はゲリラを取り押さえるというもの。2階からのトビゲリ男やバイクをウィリーさせて突っ込んでくる男を蹴散らしながらひたすら右へと進め。犬も敵だぞよ。



トビゲリ男







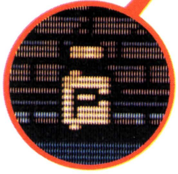
ナイフ男



➡出たあー!! 伝家の宝刀延髄斬りの炸裂だあ!! おっと、飛び上がりぎわに弾を撃ち込んじゃえ。

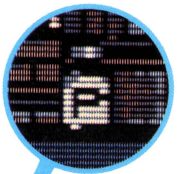
⬅な、なんと犬までも悪の手先なのか!? しゃがみパンチで鼻づらを叩け。





パワーフード(黄)

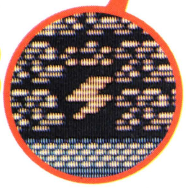
パワーゲージを3ポイント回復する。アイテムは✚ボタン下を押してしゃがめば取れるよ。



パワーフード(青)

パワーゲージを10ポイント回復する。倒すとこのアイテムを必ず出してくれる敵もいるぞ。

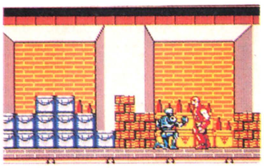




バッテリーパック

タイマーゲージを3ポイント回復する。急げ、急げ!! タイムアップは死を意味するぞっ!!





⬅このステージーのボスはパンチで倒せ。

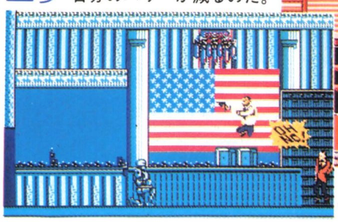


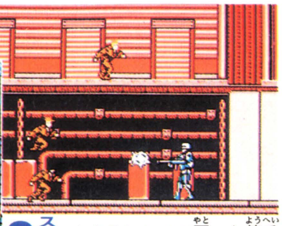
Go ahead, make my day.

カナラズ・シメイ・ヲ・ハタス

ステージごとに出されるロボコップへの指令が、先に進むにしたがってオムニ社の悪の全貌を暴く手がかりとなっていくのだ。

2 ステージ ⬇市長を傷つけると、逆に自分のパワーが減るのだ。





3 ステージ ⬆クラレンスの雇った傭兵だ。マシンガンが最適だぞ。

ステージ2		強盗に襲われ、人質に取られている市長を無事に救出するのだ。
ステージ3		麻薬工場壊滅だ!! 迷路のような工場内部をくまなく探索しろ。
ステージ4		クラレンスはジョーンズ副社長の手下だ。オムニ社に潜入せよ。
ステージ5		工場地帯は逃げ出したクラレンスの罠だ。返り討ちにしてやれ。





マルサの女

映画『マルサの女』が、アドベンチャーゲームになってファミコンに登場だ。マルサの女こと板倉亮子が、映画顔負けの活躍をゲームでも見せてくれるぞ。敵はもちろん、数々のあくどい手を使う脱税者たち。さあ、キミもマルサしようぜ！

カプコン　9月19日発売　5900円

あんたたち税金ちゃんとはらいなさいよ！

マルサというのは国税局査察部の略称で、その絶大なる行動力と抜群の頭脳を武器に、脱税者どもをビシバシ検挙していく人たちのことだ。

ゲームは2部構成になっていて、前半では主人公、板倉亮子は一介の税務署員。そこで捜査を続けていくと、〝節税マニュアル〟という脱税のテキストを使う大規模な脱税組織を発見する。そして後半、亮子は国税局査察部へと昇格し、この脱税組織と対決していくのだ。



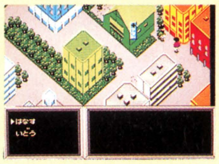
このゲームの見どころはなんといっても、脱税者と直接対決する場面。〝おどす〟や〝あばく〟など5種類のコマンドを使って相手を自供させるわけだが、映画そのままのマシンガンのような亮子の語り口に、脱税者たちもタジタジだぞ。

亮子の前に立ちふさがる謎は難しいものばかり。だけど、捜査に直接関係のないコマンドは選べないシステムになっていて、とても進行がスムーズな親切設計なのだ。

ふたつのモードがあるよ



←これがゲームのメイン画面。左下のコマンド群をうまく使って、建物の中を捜査したり、脱税者を自供に追いつめたりするわけなのだ。



←移動するときは、このように斜め上からの見おろしの画面になる。ここで脱税者の住まいに行ったり、町の通行人から情報を集めたりするわけ。

大金をめぐる熱き戦い！

ここではゲームの前半に登場する人物を大紹介。マルサには㋚、脱税者には㊎のマークがついている。何もない人は情報提供者だよ。

板倉亮子



通称〝マルサの女〟。女だてらにその行動力は、目をみはるものがある。

露口



板倉亮子の上司。いつも亮子に適切なアドバイスをしてくれるのだ。

吉野



若手の税務署員。ドジなところもあるが、捜査の手助けをしてくれる。

工藤



パチンコ店・みなとホールの店主。みかけによらず、かなりの恐妻家。

山下



ヤマト建設社長。大阪商人特有の強気な性格で、あくまで脱税を否定する。

丸尾



サン不動産社長。成金趣味のイヤーなヤツ。脱税の手口もかなりあくどい。

橋爪



東亜信用金庫取引課長。この人には捜査上、何度か会いにいくことになる。

横山



四菱オート社長。ヤマト建設で使う車両は、ここで購入したらしいが……。

西川



ミナトリース社長。ブルドーザーやクレーンなどのリースをしている。

光子



美容院・雅のオーナー。亭主と別れたときの慰謝料で店を建てたらしい。

店長



風俗店パフパフの店長。いかにもこういうところの人間といった人相だ。

謎の男



あるマンションを捜査中に、いきなり亮子の前に現われた正体不明の男だ。

捜査は知力、体力そして根性！

あくどい脱税者たちを取り締まるには中途半端な捜査じゃダメだ。マルサたる者、あらゆる手段を使い、バシバシ捜査を続けていこう。

情報は足で集めろ！



⬇町から町へは電車で移動。ゲームが進むにしたがって、降車可能な駅が増えて、行動範囲が広がっていくのだ。



⬆町のところどころを歩いている通行人も重要な情報を持っているかもしれないぞ。すかさず聞きこみ開始だぜ。

どんなこともチェック

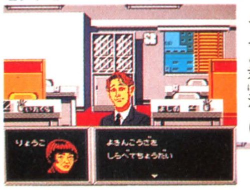


⬇脱税者に直接資料を借りてくるのも手だ。相手は絶対バレないと安心しているんだろうが、そうはいかないぞ。



⬆なんでもないものが脱税の決定的証拠になることもあるかもしれない。どんなものでも、チェックをおこたるな。

頼りになるぜ吉野君！



⬇こちらの捜査を終えて税務署に戻り、吉野君と情報交換。この方法はたびたび使うことになるはずだぞ。



⬆大規模な捜査の場合は、部下である吉野君を呼んで協力してもらおう。ふたり同時進行で捜査していくわけだ。

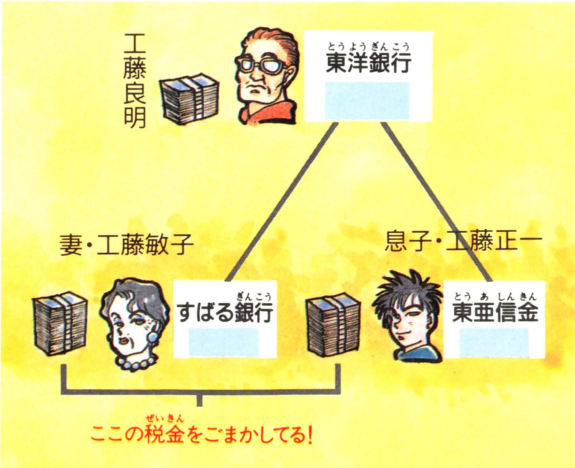
さあ金の亡者どもを追いつめろ！

捜査のかいあって証拠はすべてそろった。あとは脱税者に自供させるだけ。そう、ここからがマルサの腕の見せどころなのだ。

コイツの手口はこうだ！



パチンコ店を経営している工藤。彼の脱税の手口は、俗にいう〝隠し口座〟。家族の名義などで別の銀行に口座を作って、そのぶんの税金をごまかしているわけだ。



たくみな話術を使うのだ！

あとは脱税者に自供させるだけ、という段階になると、〝はなす〟というコマンドが〝あばく〟や〝おどす〟など５種類に分かれるのだ。これらをうまく使って、たくみな話術で強情な脱税者たちを自供させてしまえ！

ひっかけ

バカめかかったな

俗にいう誘導尋問というヤツ。うまくいけば、相手がつられてボロを出すはずだ。

ということは
とうあしんきんに
こうざは ないですネ？

えっ！？
いや なに その—
にょうぼが なんかいってたなあ

あばく

汚ない手口を使うな

いきなり脱税の手口などをあばく。この奇襲戦法に、相手は動揺の色を隠しきれない。

とうあしんきんのはしずめさんて
ごぞんじですね

だれですか？ そのひと..

なだめる

相手も人間情けはある

どなるだけじゃ能がない。相手の情け深いところにつけこむというのも有効な手だぞ。

でもいまなら
ての うちようがあるんだから

あんた やさしいネ..
うちのにょうぼも
けっこんするまでは..

おどす

さっさと自供しろ！

これは最後のツメで使うべきだ。いきなり使うと、相手が怒ってしまうことが多い。

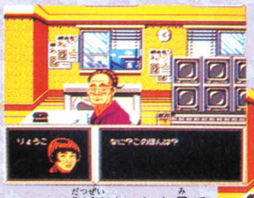
くどうさん
ぜいむしょを あまくみてたら
やけどするわよ！

いや だから
それは にょうぼがかってに..

とうとうおちたぜ！



⬆長い説得の末、やっと相手が自供した。こうなりゃただのオジサン。



⬆じつは脱税はこれを見てやったのだと、ある本をくれた。〝節税マニュアル〟？



⬇節税とは名ばかりで、中身は脱税の手口がビッシリ。いったい誰がこれを？



ワールドスーパーテニス
WORLD SUPER TENNIS

アスミック　10月下旬発売予定　5900円

魔球の打てるテニスだ

『ワールドスーパーテニス』には、プロテニス界で超有名なレンドルとエバートのふたりが登場するのだ！　彼らといっしょにプレイをしたり、アドバイスを受けたりできるぞ。しかも自分のキャラクターを成長させると、魔球が打てるようになるという特徴があるのだ。



⬆イワン・レンドル



⬆クリス・エバート

この多彩なアクションを見てほしいっ!!

トス



ボタンを長く押せば、それだけ高いトスになる。

サーブ

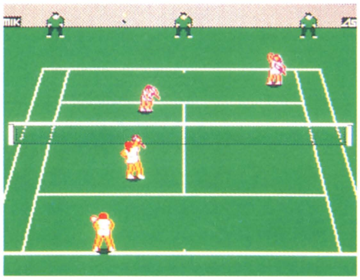


できるだけセンターラインの近くへ打とう！

スポーツゲームを遊ぶために、もっとも大切な要素はなにか？　それはキャラクターの操作方法をマスターすることだ。同じジャンルのゲームでも、それぞれ操作方法が違うからね。というわけでこの『ワールドスーパーテニス』も、その操作方法から入っていくぞ！

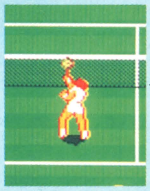
テニスはただ単にボールを打ち合っているように見えるけど、じつはいろいろな技を駆使して戦っているのだ。ここに紹介した10のアクションは、ほんとに基本的なもの。すべてのテクニックをしっかり身につけるようにしよう。

A、Bボタンでトス。Aボタンで速いサーブ。Bボタンで遅いサーブ。ベースライン寄りでAボタンを押すとストローク。Bボタンでロブ。ネット際でAかBボタンを押すと、高いボールならスマッシュ、低いボールならボレー。そしてAボタンとBボタンを同時に押すとジャンプができる。このとき✚ボタンの左右を押せば、ダイビングストロークになる。また上を押しながら打つとトップスピン、下ならスライスボールになる。



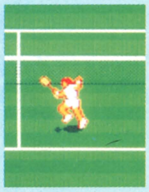
⬆いろいろなテクニックをマスターして、ビッグトーナメントに出場するのだ！　そのために練習、練習。

スマッシュ



甘いボールがきたら、すかさずスマッシュ!!

ボレー



ネット際で、相手のタイミングを狂わせるのだ。

ストローク



ストロークがテニスの基本中の基本なのだ。

ロブ



相手にスマッシュを打たせないために、ロブ。

よろこび



ポイントをあげたときにはガッツポーズをする。

かなしみ



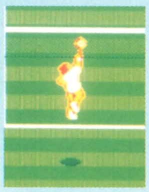
ポイントをあげられたときは、泣いちゃうのだ。

とびつき



離れたボールにも、とびついていくファイト！

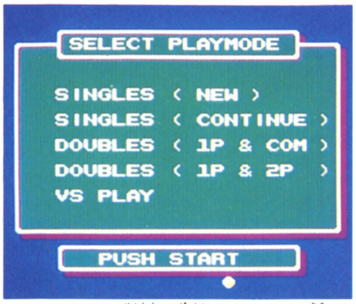
ジャンプ



高く上がったボールもジャンプして打てるのだ。

ゲームモードの説明をするぞ！

このゲームには次の3つのモードが用意されている。まずトーナメントに挑戦するシングルスモード。ふたりでダブルスを組むダブルスモード。そして、ふたりで対戦できるVSモードだっ！



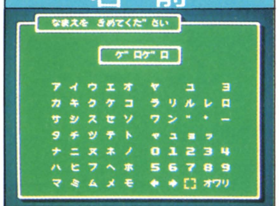
⬆これがモード選択の画面。さてどれを遊ぶ？

プレイヤー



⬆レンドルやエバート以外に、ボーイ、ガールのふたりのキャラがいる。名前は自分でつける。

名前



⬆このように自分で選んだキャラに、名前をつけてあげるのだ。たとえば、こんなかんじにね！

パラメータ



⬆はじめのうちはこんな弱々しい人たちでも……。



⬆こーんなふうに成長しちゃうんだから、ほんとに！

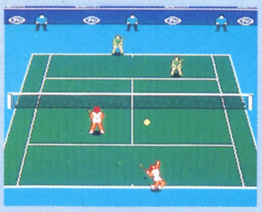
4つのビッグトーナメントに参加する！

オーストラリアンオープン





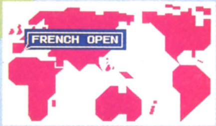
⬅オーストラリアってコアラとかカンガルーがいるとこだ。

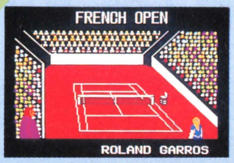


➡さあ！ はりきってゲームをはじめましょーっ!!

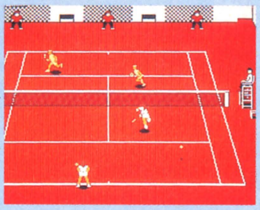
オーストラリアンオープンは、メルボルンのナショナルテニスセンターで行なわれる。コートはハードコート。ちなみに、比較的レベルの低い人たちが集まっているのだ。

フレンチオープン





⬅ちょっと斜めから見てて、かっこいいかんじなのだーっ!!



➡ラリーが続く、激しい打ち合い。はたして……!?

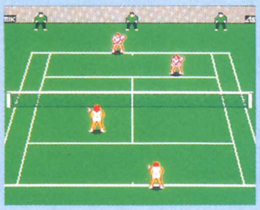
ヨーロッパはフランスの、ローランギャロでビッグトーナメントが開催される。ここは土のコートなので、機敏さのある選手が有利なんじゃないかな。

USオープン





⬅アメリカのテニスプレイヤーって、強そうなんだよね。



➡3セットマッチの死闘。どちらがくたばるか？

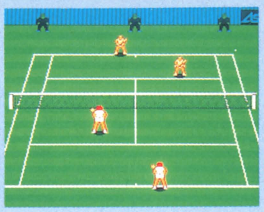
アメリカのUSオープンは、フラッシングメドゥで行なわれる。ここの特徴は、全面ハードのコートだということ。ハードコートはとても足つきのいいコートなのだ。

ウィンブルドン





⬅ウィンブルドン。ここはテニスプレイヤーの聖地なのだ。



➡芝生の模様が妙に美しいすばらしいコートなのだ。

有名なウィンブルドン。コートはもちろん芝生だ。芝生のコートでの試合は、左利きが有利だというけど、実際どうなんだろうね。ここの優勝は、とても価値があるぞ。

なんと！ 魔球が打てちゃうのだーっ!!

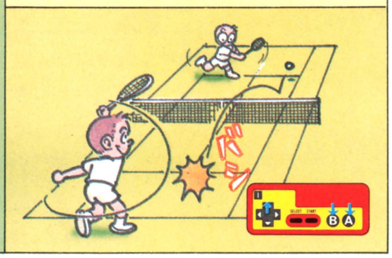
この『ワールドスーパーテニス』最大の特徴は、魔球が打てるってところなのだ。で、その魔球を打つにはどうしたらいいのか？ それは自分のキャラの、魔球パラメータを上げていくことなのだ。そのパラメータが低いと、魔球は打てない。それから、レンドル、エバートのふたりも打てないのだ。



⬆このように魔球のパラメータを上げておくのだっ！

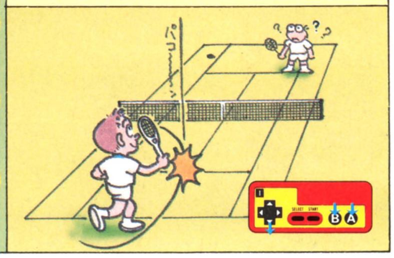
真空打ち

真空打ちとは？ 自分のところにとんできたボールに、まったく触れることなく、打ち返してしまう、という技なのだ。この技をマスターして、サービスエースなんてさせないぞ。



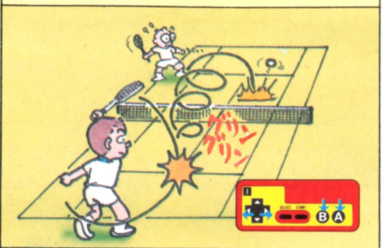
天井ロブ

天井ロブとは？ その名からさっすることのできる通りの技だ。打球は非常に高く舞い上がり、相手コートに突き刺さる。自分の体で影を隠すと、もっと効果的なのだ。



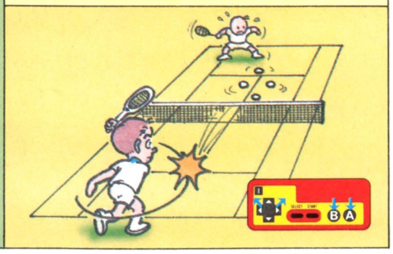
大回転

大回転とは？ 自分が大回転をしてリターンするのではなく、リターンした打球が大回転して、相手コートめがけてとんでいく技なのだ。ボールが回転するさまは、ものすごいぞ。



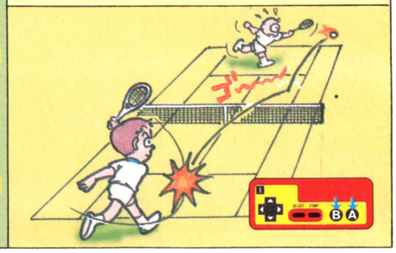
分身

分身とは？ もちろん読んで字のごとし。打ったボールが分身するっていう技だ。打ったボールが、ジグザグにものすごいスピードで、とんでいくといったかんじなのだ。



超速球

超速球とは？ とても速い打球を打つ技のこと。ばしっと打つと、ものすごいスピードで相手コートに突き刺さる。オープンコート（相手のいないところ）に打ち込みたいね。





悪魔の招待状



姉とドライブ中の君は道に迷ってしまった。ふたりはうす暗い森の奥に明かりを見つけ、スピードを出したために事故にあってしまった。君が気が付いたときは姉の姿はどこにもなく、目の前には不気味な館が立ちはだかっている。まるで見えない力に導かれたようだった。姉はこの館のなかにいるのであろうか。

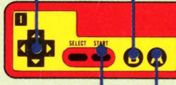
ケムコ　9月29日発売　6200円

ケムコのアドベンチャーゲーム第3弾だっ!!

その館は村のはずれにぽつんと建っていた。その昔、館には魔術師の主人とその弟子とめし使いの3人が住んでいたらしい。弟子の名前は〝ドラカン〟という。ドラカンは魔術を主人から学んで力をつけるうちに悪の道へと進んでいった。めし使いは、ドラカンの力を封じ込めるために〝ドラカンの星〟を館のどこかに隠したが、のちにドラカンによって殺されてしまったのだ。

さらにドラカンは主人を異次元の世界に追いやろうと試みた。その結果、ドラカンは氷のなかに封じ込まれ、主人は異次元に飛ばされてしまったのである。しかし、ドラカンは封じ込まれるまえにデーモンを館に残した。デーモンにドラカンの星を探させ氷を溶かそうとしたが、ドラカンの星は人間にしか使うことができない。ドラカンは何年も館に訪れる人間を待った……。

コントローラーの使い方



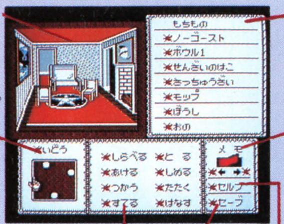
✚ボタン　アイコン(カーソル)の移動、コマンドの選択に。

Bボタン　コマンドをキャンセルしたいときにはコレね。

スタートボタン　このボタンを押したときから恐怖物語が始まる。

Aボタン　選んだコマンドの決定をしたいときに使ってねん。

画面のみかた



メインスクリーン　目の前の景色なのだ。君が今いる場所がここに映るぞ。

カード　手に入れた物や、覚えた呪文がここに表示されるぞ。

移動コマンド　君がほかに動けるところが、ここに表示されるのだ。

カードコマンド　これを押すと前のカードやうしろのカードが見られる。

コマンド　君ができることはこの8個の行動だ。たたくってなにをたたくんだろうね。

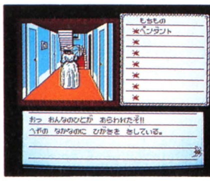
セーブ　ゲーム中いつでもセーブできる。ファイルは3つだぞ。

セルフ　君自身になにかしたいときにはこのコマンドを使用。

しらべる	目の前の物やカードのなかの持ち物をくわしく調べられるのだ。	とる	物やカードのなかの〝あける〟コマンドで開けた中身が取れるぞ。
あける	目の前にあるドアや箱を開けたいときにはこのコマンドだ。	しめる	ドアなどを閉めるときに使用。開けたら閉めなきゃね。
つかう	手に入れた物を使いたいときに。カードのなかから選ぶのだ。	たたく	人や物をたたくときに。たたくといいことあるのかなぁ……。
すてる	カードにたまってる持ち物のなかでいらない物を捨てるときに。	はなす	このコマンドで人物や物(!?)に話しかけることができるのだ。

幽霊退治しないとゲームオーバーだ

途中には、君をゲームオーバーの道へと引きずりこむ幽霊やしかけがいっぱいあるぞ。



➡おっ、キレイな姉ちゃんがいるじゃねぇか。ちょっとすいませーん。



⬆ギャー!! でたぁー!! このあとこの幽霊に殺されちゃうのだ。いやーん。

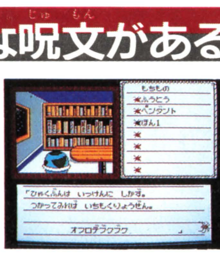


⬇あー、びっくりした。コンティニューができるから安心安心。よかったねぇ。

いろんな呪文があるのだ!!

ほら

館にある本や巻き物を読むと、いろいろな呪文を覚えることができる。どこでどう使うかはないしょ。いろんなところでバシバシ呪文を唱えてみよう。



⬆本や巻き物を見つけたら、さっそく読んでみよう。



⬆そーするとホレ、呪文を覚えることができてしまうのだ。

こんなに広い館を調べなきゃいけないの!?

この館はイジョーなほどデカイ。地下１階から３階まで部屋がビッシリとつまってるのだ。部屋の数はというと……、あーもうダメ。考えるだけで頭クラクラ。こんな大きな家に誰も住んでないなんてもったいないよね。とにかく、あまりにも広いので迷っちゃうこともしばしば。そんなときにこのページを見てくれれば、イッパツでどこがどうなってるのかわかっちゃうのだ(１階だけだけどね)。

車のなかから悪魔の館へと足をふみ入れた君。いつ幽霊が登場してくるかわからない。心はドキドキ背すじはゾビゾビ、気分はきもだめしね。

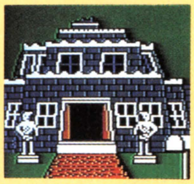


●車の中●



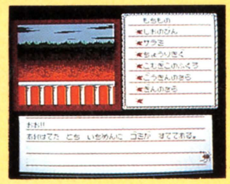
⬆早く車から出ないとバクハツしちゃうぞ。

●館の前●



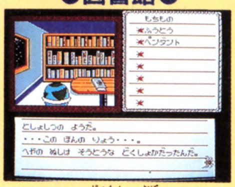
⬆おやまあ、なんだかとってもホラーなのね。

●ベランダ●



⬆ゴミしか見えないベランダなんていらないよね。

●図書館●



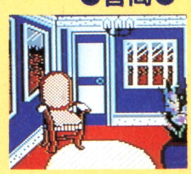
⬆ここでは呪文が覚えられる。

●玄関のホール●



⬆まずここを通らなくてはほかの部屋に行くことはできないのだ。

●客間●



⬆この部屋から奥のベランダに行けるぞ。

●ゲームルーム●



⬆奥の棚がなんかクサイのだ。

●１階廊下●



⬆ドアがいくつもあって、なにがなんだかわからなくなってしまう。移動コマンドを参考にしながらドアを開けよう。

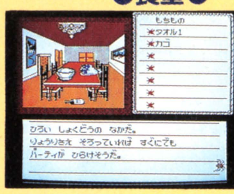
階段を上がると２階の部屋だ!!

●はくせいのある部屋●



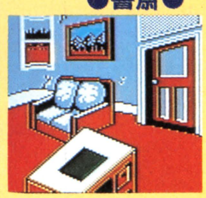
⬆この動物たちが動き出したら怖いよねぇ。

●食堂●



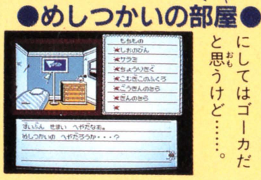
⬆あれ? 花束があるぞ。一応もらっておこうかな。役に立つかな。

●書斎●



⬆奥のドアはどこにつながってるんだろう。

●めしつかいの部屋●



⬆めし使いの部屋にしてはゴーカだと思うけど……。

●キッチン●



⬆ナイフは取っておいたほうがいいかもしれないぞ。

●貯蔵庫●



⬆たくさん物があるけど、一体何に使う物なんだろう。

２階にはこんな部屋がある

１階でウロウロしてるようじゃまだまだ青いぞ。２階にだってたくさん部屋があるのだ。おまけにバスルームなんかふたつもあるぞ。幽霊さえ出なきゃ住みごこちバツグンな感じなのだ。よほど金持ちが住んでたんだね。構造としては１階よりもわかりやすいのだ。



⬆ここの部屋にもカギがかかってる棚があるぞ。



⬅ここから３階に行ける。あっ、オノもあるぞ!



⬆シンプルな部屋。でもなんか出そうだな。

まだまだナゾがいっぱいなのだっ!



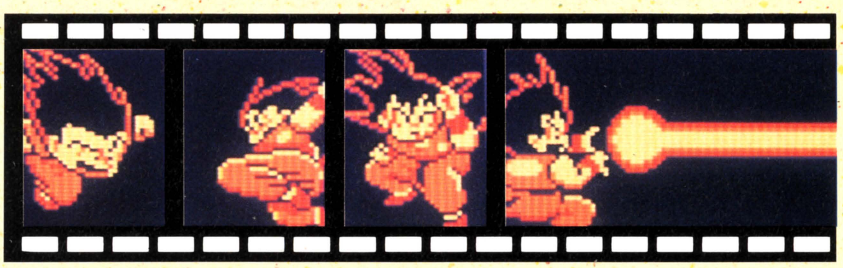
現実にドラゴンボールというものが存在したらなあ……って思うことないかい？俺なら大金持ちになるために、地位も名誉もかなぐり捨てて、見つけに行くぞ!!『ドラゴンボール3 悟空伝』をプレーすれば、キミの夢が叶うかもね!?

バンダイ　10月下旬発売　6800円(予価)

夢いっぱいのドラゴンワールドへようこそ!!



今回の物語は『ドラゴンボール』の総集編!! 悟空の成長を忠実に追っていくアドベンチャーRPGだ。ゲームの進め方は、前作同様。カードを使ってマップ上のコマを進めたり、敵と戦ったり、もちろんコマンドを使う謎解きも健在だぞ。

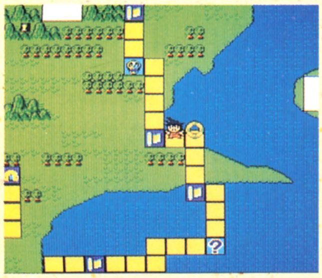


白熱のバトルシーン



◆戦闘方法は前作と同じカードアクション。だが、敵と味方を別々に表示することで、バリエーションに富んだアニメーションが楽しめるのだ。1コマ内の動きもよりスムーズだぞ。

ボードマップもすっきり



◆主人公の移動はボードゲームの要領で、選んだカードについている星の数だけコマを進めていくのだ。前作と違ってマップ上には、あらかじめイベントが設定されているぞ。

さらにレベルアップも

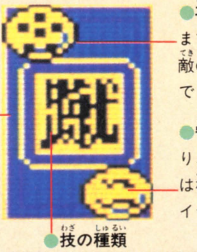


◆敵との対決や修行によってどんどん修行値(経験値)を増やそう。そして成長させて悟空を強くするのだ。レベルアップの際、自分で4つの要素にポイントを振り分けられるぞ。

画面表示の見方



必殺技は無尽蔵に繰り出せるわけではない!! 戦闘シーンで悟空が必殺技(かめはめ波など)を使うとき、この必殺技ポイントを消費していくのだ。



●技の種類

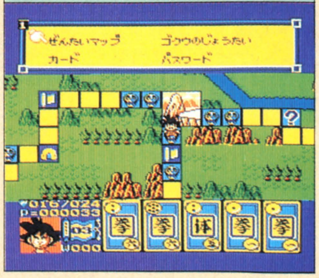
●攻撃力　星の数は1個から7個まで。敵との対決では、この数が敵の出したカードより多いと攻撃でき、攻撃力もその多さで決まる。

●守備力　㊀から㊆まで段階があり、守備力を表示。修行エリアでは相手のカードが7(㊆)でもプレイヤーが1(㊀)を出せば勝てるよ。

拳	パンチ	必	必殺技
蹴	キック	特	武器(特殊技)
体	体当たり	術	術
連	連続技	逃	逃げる

セレクトボタンで

ゲーム中、セレクトボタンを押して全体マップや悟空の状態(レベルアップに必要な経験値など)を見られる。パスワードもこまめに取っておこう。



さまざまな難事件を乗り越えよう



アドベンチャーモードは、大きく分けると3タイプ。ドラゴンボールやアイテムを探す探険、人を助け出す救出、そして強敵と試合を行なう大会だ。ドラゴンボールファンなら簡単だぜっ。

探険



山賊のトリデのなかは3Dダンジョンだ。どうやらここのボスが如意棒を持っているらしい……。悟空の仲間はみんな怖がって尻込みするが、悟空は強い子、良い子、元気な子。勇敢に立ち向かうのだ。

大会

武道会出場!! 悟空の対戦相手はギラン、ヤムチャ、クリリン、ジャッキーチュンの顔ぶれだよ。十分にレベルを上げておくこと。必殺技の有効な使い方がポイントになっているぞ!!



救出

アドベンチャー場面で一番多いのがこのタイプ。ブルマの両親をウサギ団から助け出したり、牛魔王の住むフライパン山の火を消したり。悟空は大忙しだ。

悟空よ強くなれ

アドベンチャーをちゃんとクリアーしてないと、悟空のレベルアップがストップすることもある。ゲームを進めることと、悟空を強くすることをバランス良く行なおう。

燃えさかるパンの山



➡牛魔王は言わずと知れたチチのお父さん。悟空の義父になる人だ。



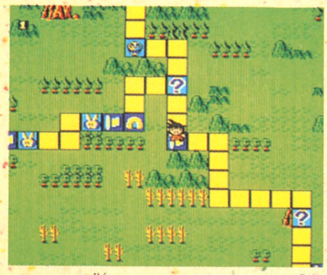
えーもんもろた





オラもっともっと強くなりてーだ!!

プレイヤーは手持ちのカードを使って、マップ上の道を進んでいこう。カードにある星の数が移動できる数だ。止まったマスごとに起こるイベントにより悟空を成長させていくのだ。しかし、イベントによっては悟空の不利になるものもある。カードを全部取り換えられたり、めちゃんこ強い敵が現われたりね。だから、状況次第で進めるマスを選ぶことが大切だよ。



⬆レベルが低いうちはグラフィックの表示もこどものまま。成長した悟空が楽しみ。

マップ上の説明

アイテムカード

テントのようなこの場所では、ブルマがアイテムをくれるよ。生命ポイント回復や必殺技ポイント回復など、役に立つものばかりだ。5枚のカードのなかから慎重に1枚を選ぼう。ただしハズレもあるぞ。

謎のエリア

はてなマークには悟空の育ての親悟飯か牛魔王が待っているぞ。悟飯の場合、裏返された5枚のカードで神経衰弱を行ないペアができれば、そのカードは君のもの。牛魔王の場合はカードを全取っ換え。

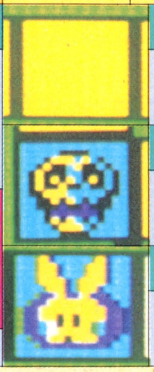


修行エリア

巻き物のマスは悟空の修業の場。かめ仙人、カリン、ミスターポポの3氏が悟空を鍛えるぞ。たとえばかめ仙人の修行では、彼より多くの星を持ったカードを出せばクリアー。ここでは修行値が手に入るよ。



かめせんにん　カリン　ミスターポポ



空白地帯

イベントがないマス。ごくまれに、敵が出現する。

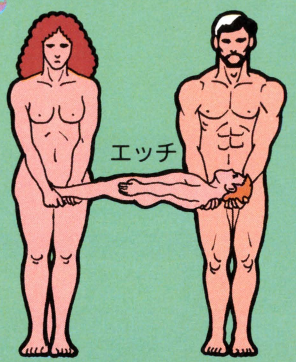
ドクロマーク

必ず敵が現われ、戦闘シーン突入だ。強敵もいるぞ!

ウサギ団

ウサギ団出現!! 複数で攻撃してくることもあるよん。





Hはどこまで表現できるのか？

タメになる、ならないは置いといてもタマラナイ。Hについてグーッとオクまで掘り下げてみたぞ。桂木美雪ちゃんのヌードもあるぞー。

大反響



麻雀ゲームとHが空中結合！『麻雀学園』デス

Hはおとこの甲斐性でございます。おんなのハダカに興味のないヤツにどうして世間のことをとやかくいうことができましょうか？

かの、元首相もそうであったように、世のおとこというものはかようにおんなには弱いものなのだ。ねぇ、そうでしょうそうでしょう。ウンウンとうなずいたアナタ、当ファミ通編集部が察するところ、PCエンジンユーザーでげしょう。ね、当たってるでしょ。で、そのPCエンジンはお盆明けぐらいに買ったでしょう。ほら、図星だ。で、いま、一番ほしいソフトはアレでしょ、麻雀ゲームでしょ。左ンとこにあるゲーム。ほら、やっぱりソーダ、そーだいっぺい。

ほんとに、この『麻雀学園』がリリースされることを知るやいなや(英話ではアズスーンアズ)PCエンジンの購入に踏みきった人はかなり多いらしい。やっぱり、みなさんお好きでいらっしゃる。

まさに待ちに待ったソフトのリリースということになるわけだが、どうも、こういったソフトの登場が遅すぎたという気がする。

なぜ、こういったおとこの永遠の夢、ただガムシャラにおとこを魅きつけるHなソフトが、いままでファミコンではリリースされなかったんだろうか。

この件に関しては、もうすでにファミ通でも口がスッパクなるくらい報道しているので、知ってる

ファミコンではここまでが限界だったが……

ファミコンソフトにもHがなかったわけじゃあない。が、いまになって見てみれば、すべてほんのちょっとだけお胸が見えるとか、お風呂に入っているだけとか、超ソフトなものばかり。Hというにはまだまだほど遠い。しかもこれらの画面は、おおかたどこかに隠されているか、エンディングの一画面である。つまり、誰でもが簡単に見られるというものじゃあない。この画面の存在を知っているか、ゲームの腕が優れている人じゃないと見られないHな画面なのだ。やっぱりソフトだ。

オホーツクに消ゆ



さんまの名探偵



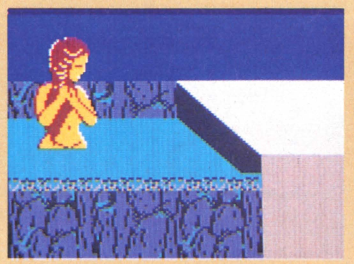
桃太郎電鉄



スプラッターハウス



妖怪道中記



蒼き狼と白き牝鹿



豆知識　これぞ脱衣麻雀必勝法だ!! 機種にもよるが、まず一番大切なことは、早くテンパイすること。そのためには三色同順や一気通貫などは狙わず、待ちを広くとるように心がけよ。そしてなるべくなら、リーチをかけずに安い手段で早上がりするのがコツ。コレであらゆる女の子をムキムキして、女性の敵と呼ばれよう!!

人もいるかと思うけど、ファミコンソフトの発売に関しては、ファミコンの開発元であり、総発売元である任天堂がソフトの発売に関する規制を行なっているんだな、これが。

いわく、「つまらないソフト、教育上好ましくないソフトがたくさん出すぎないよう、ソフトを買う立場に立ってコントロールする」。教育上好ましくないゲームを販売してしまうことによってゲームというもの自体が受けるイメージの低下をくいとめようという考えでもあるのだ。

だが、それに対してPCエンジンの発売元、日本電気HEはソフト開発については「ソフトメーカーから相談があれば、お受けするカタチでとくに規制というものは設けず、ソフトメーカーさんの判断におまかせしていました」

つまり、日本電気HEとフェイスの双方の話し合いでここまでならいいだろう、ということで生まれたのが『麻雀学園』というわけだ。

だが、ここで取材を進めていくうちにショッキングな証言と事実をつかんだのだ。

日本電気HEの証言はこうだ。

「あまりにも『麻雀学園』の発売に関しての反響が高すぎて、正直言ってビックリしています。今後は規制することも考えています」

予想外に大きい反響に戸惑う日本電気HE。しかも、この「麻雀学園」に対し、ゲーム業界の将来が心配。と抗議するメーカーもでてきた。データイーストである。「こういったゲームがでてくることで、ゲーム業界が発展するのはおおいにけっこうなんですが、イメージの低下という問題も引き起こすのでは？　と考えます」。

そういったことから、日本電気HEでは、この先ソフトの規制をもう少し厳しくすることを検討中だという。

オイオイ、ちょっとまってくれよ。そりゃそうだけど、それがユーザーにとってはあんまりありがたくない事態だぞ。だったら、他メーカーはいったい、どう考えているか、こんな取材で迫ってみた。

その筋に強い関係者にちょっと聞きました

遠藤雅伸　ゲームデザイナーから見て

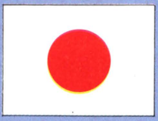
Hなシーンがゲームに登場することは自体は、あえて否定も肯定もしません。ゲームの本筋とは関係のないもんですがら。ファミコンでも、成人指定を受けないくらいのH度なら、表現しても構わないんじゃないかと思っています。たとえば『オホーツクに消ゆ』や『桃太郎伝説』の入浴シーンとか。あくまでお遊び程度ならいいんじゃないですか。むしろ問題になってくるのは、ゲーム性だと思うんです。たとえばストリップ麻雀。勝てば脱がせるだけという安易なモノがほとんどでしょう。コレって、ゲームじゃないと思うんです。ポルノビデオと同じだと、ボクは信じたいですね。

桜玉吉　イラストレーターから見て

ゲームセンターなんかにいくと、写真を取り込んだりして、すごく露骨にHを表現しているゲームをよく見かけますよね。でも、そんなシーンを見ても、どーってことないなーと思うんですよ。それよっか、たとえばRPGかなんかやってると、たまにメッセージの中にちょっとしたHなフレーズを見つけたりしますよね。どっちかというと、そんなんのほうがよっぽどHに感じたりするんです。Hっていうのは、けっきょくは想像力の産物なわけですからね。Hな想像力をかきたてられる何かがないと意味がないんです。グラフィックのリアルさなんて、このさい関係ないと思います。

対米○○○摩擦、こんなンも出てまっせ、ウハウハ

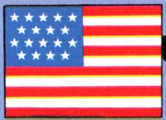




JPN

タイトルは『スターシップランデブー』。発売元はスキャップトラスト。X68000に対応。デジタイズ画面がとにかくキレイだ。モデルがちょっとアレだ。





USA

『ストリップ ポーカーII』はArt Works社の製品。IBM-PCで遊べる。ルールは簡単。ポーカー勝負に勝って、相手(女性)の所持金を巻き上げるのだ。

特に意図はないんだが、日本のパソコンエッチソフトとアメリカのそれを比較してみよう。

で、日本はX68000というとてもたくさんの色が出るキレイキレイなパソコンでエッチゲームを。ゲーム名が『スターシップランデブー』。前半はアクションゲームで、クリアーすればこのようにキレイな画像がバーンと出てくるのだ。ヌギヌギさせるには麻雀で勝つのでなく、彼女が感じるところをチクチク刺激してやればよいのだ。

なんともアダルトはアクションゲームではないか。日本万歳。

さすがアメリカ、エッチソフトもものによっては、日本ものでは絶対に拝めない、秘密の部分がドバチャと出ているものがある。もちろん、そんな写真は載せられないので、ソフトな写真でカンベンしてくれたまえ。

さて、アメリカの出し物は？

対するアメリカはIBM-PCの『ストリップポーカーII』だ。超高性能ハードとイロッペー、パツキンのギャルとポーカーで一戦。ポーカーで勝てばもちろんパツキンはヌギヌギだぜ。日本の脱衣麻雀も超ビックリの脱衣ポーカーである。

豆知識　脱衣麻雀の歴史を知っているかい!?　記念すべき第1号はニチブツから出された『雀豪ナイト』。このゲームは3人麻雀で、勝つとお脱ぎになる女性もまだまだ色っぽいとはいいがたいものだったのだ。その後『スーパーリアル麻雀III』や『対家麻濡惑』などアニメーションやデジタイズありといったものにまで発展している。

各メーカーさんの広報担当の方に右の39ページにある5枚の女のコの写真を見てもらった。で、ゲームメーカーとしてHソフトについてどういうふうに考えているかを聞いてみた。

写真を見ればわかるとおり、服を着ている状態から、だんだんに脱いでいって、5枚目の写真ではファミ通創刊以来の快挙、お胸、そしてその先端をもペロンチョと出しているのだ。うむむ、よい、よいぞ、よいぞよ。よいよい。

各メーカーからのコメントを見てもらえばわかるとおり、おおよそ、どこのメーカーさんも3が限界じゃないですか、やっぱり先端を露出させるのはマズイんじゃないですか、ということだったのだ。やっぱり、先端の壁はゲーム業界にはとても厚いものらしい。

それでは、各メーカーさんのコメントをちらっと見てみよう。

この問題を投げかけるキッカケとなったPCエンジン版の『麻雀学園』の開発元であるフェイスからはこんな回答を得た。

「ウチはとくにアダルトが好きだとか、そーいうHにこだわっているわけじゃなく、あくまでも斬新な企画で迫りたいと思っています。Hソフトをつくるメーカーがポコポコ出てくるようだと、メリットはあまり期待できないでしょうね」

一方、『麻雀学園』の出現により業界のイメージがまた、低下する恐れがあるんじゃないかとするデータイーストの意見はこうだ。

「家庭用のテレビゲームというものはもともとがこども向けである。ということから考えて、1というところでしょう」

同じように、健全娯楽をと訴え、1の写真が限度とするメーカーはこのデータイーストのほか、カプコン、アイレム、ジャレコ、ハドソンの5社を数える。

いつものファミ通ノリで軽く答えてもらいたかったのだが、こういったH関係の質問には各社ともかなりきびしい返答なのに驚く。

では、取材の結果をまとめてみよう。Hソフト今後の展望の大まとめだ。どーやら、Hなゲームがこれからもっとジャンジャンバリバリ出てくるとか、グラフィックがきわどいものになるとかいったことはないみたいだ。非常に残念だけど、ハードを供給しているメーカーのチェックも厳しくなるというような雲行きだし、ウチにはHソフトをつくる予定はありませんというメーカーの多さから判断すると悔しいけどしょうがない。

では、今後Hソフトはどう進むべきなのだろうか？　ここで、ファミ通は遠藤雅伸氏のHそのものよりもゲーム性のほうが重要だと言う説にビビンと感じた。

たしかに、いままではHソフトのHという部分ばかりにこだわりすぎて、ソフトあってのゲームということをすっかり忘れていた。そーいや、そーだ。裏ソフトがそんなに売れずに話題にものぼらないのも、Hばかりが先走って、肝心のゲームがおもしろくないということにつきるからだ。

とどのつまり、ゲームがおもしろければ、Hというものが入っていてもいいんじゃないか。いや、ゲーム自体がおもしろいもので、Hがゲームのエッセンスとなるならば、それはおおいに歓迎されるべきだ。

芸術のためなら、ヌードだってへっちゃらです、ていう大女優が潔くパッと脱ぐ。そういう必然性ならばゲーム界でも認められてもいいと思うな。

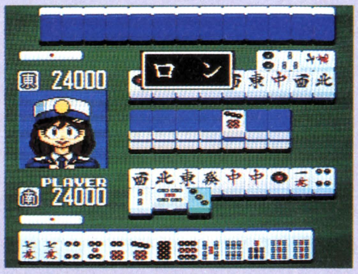
でも、Hソフトをつくろうと考えてるメーカーもあったことは大収穫。発売するまでかなり難航しそうだけど、ささやかなユーザーの希望を満たしてくれるよう切に願うものであります。

今後の動きが要注意のメーカーだ！



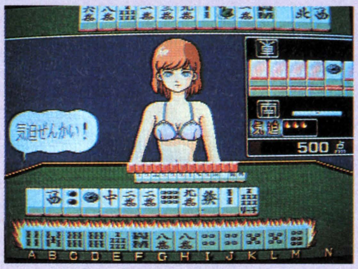
■フェイス

今後とも、とくにHソフトとかにこだわらずに企画力、ゲームの面白さを追求してゲームの開発をすすめて行こうと思っています。いっときますけどほんとにアダルトが好きとか、Hに変な執着があるわけじゃあないんですよ。



■ビデオシステム

家庭用のゲーム機でHソフトを出すというのは、やはり年齢層に大きな問題があると思います。年齢制限というカタチをとることができれば……。アーケードのほうに関しては今までどおり、出して行くつもりです。



■ニチブツ

ファミコンなどでHソフトを作る場合、いわゆる裏ソフトに走るしかないですよね。それもちょっとまずいですし。そのかわりと言っちゃあなんですが、ニューメディアを取り入れたアーケードゲームを開発中です。

ゲームでHはどこまで表現できる!?【法律編】

ゲームでHはどこまで表現できるか？　今度は法律的立場から、考えてみることにしたぞ。回答は弁護士の三木茂氏だ。

——ゲームの画面でも、あまりにもHなものは、法律で規制されることがあるんですか？

三木　コンピュータソフトの画面は、法律上、映像著作物であるという判断は出ています。悪質な場合、わいせつ図画陳列罪に問われることもあるでしょう。

——犯罪になるかならないか、その基準っていうのは、ズバリ、ドコにあるんでしょうか!?

三木　具体的な基準っていうのは、なかなか出せないんですよ。

——でも映画では、○○○が見えるからわいせつだという理由で逮捕されたりしてますよね!?

三木　ナニが見えたの見えないのっていうのではなくて、裁判所が、ケース・バイ・ケースで、そのときの社会のモラルに合わせて判断しているわけです。

——モラルですか。

三木　そう。コンピュータ画面では、幸いまだ問題は起きていないけど、今後何か事件が発生したら、そのときもモラルでさばかれることになります。で、それの判断が前例となって、コンピュータ画面のわいせつ基準ができてくるんでしょうね。

——フム、Hってやっぱりアイマイなものなんだなぁ。

知らなくてもいいことですが、今年からビデオタイトルに"セーラー服"や"少女"といった単語を使ってはいけなくなったのだ。諸般の理由によるものらしい。これから先、セーラー服ビデオは一生拝めないのであろうか!?　そういえば遠い昔、薬師丸ひろ子主演で『セーラー服と機関銃』という映画がヒットしたよね。

ソフトメーカー直撃!!

Hソフトはどこまで許されると思うか?

この下に5枚の女の子の写真。数が多くなればなるほどHになっている。この5枚の写真をメーカーさんに実際に見てもらってメーカーさんが、このぐらいのHなソフトという写真を選んでもらい、それに対するコメントをもらった。もちろん、この質問は単なるH度だけじゃなく、メーカーとしての集客性、話題性などのいろんな商売の要素も含めて答えてもらっています。



ここまでが限界だなんて、それはないでしょう。こんなのフツーの女のコですものね。



胸の谷間がちょっぴり見えるポーズ。最近はこんなカットの水着だってありますよね。



ジャーン、このあたりからは意見が分かれてきそうだなあ。おや、もう、ここでダメ?



おおっと、オッパイが片方だけペロリ。ファミ通では初めての試みだ。さあ、どーする。



ここまで来てもまだ平気だというメーカーさんはぜひHゲームを作ってください。

データイースト　竹内氏

本来、家庭用テレビゲーム機というのは、低年齢の子供にターゲットをしぼっているもので、そのシェアの大部分を子供が占めているのです。そういうことから、やっぱり健全娯楽という問題は避けて通れないと思います。よって1番ですね。今後ともデータイーストは健全娯楽を強く推進していきたいと考えています。

コナミ　池田氏

映画のように18歳未満お断りなんてことを、ファミコンではできないでしょ。子供たちでも簡単に見られちゃいますからね。現状ではせいぜい3番ってとこじゃないですか。基準ですか……。なかなか難しいものがあると思いますが……。川島なお美の写真集ならかまわないけど、葉山レイ子の写真集だったらマズイかな。

スクウェア　平田氏

先端を露出しちゃうのはまずいと思います。だから、3番。この手のソフトって、出せば売れると思うんです。でも反面、出したときのデメリットも大きいですよね、メーカーのイメージとかもあるし。ファミコンではグラフィック的にも無理があると思うし、ウチからこの手のソフトが出ることは、まずないでしょうね。

ハドソン　柴田氏

PCエンジンをはじめ、最近のゲームではかなりリアルなグラフィックの表示ができるようになっていますしね……。ウチでは基本的にはエログロものはいっさいやるつもりはありませんので、1番が限度だと思います。えっ、『桃太郎電鉄』の女湯ですか!? ハハハッ、そういえばそーゆーシーンもありましたねぇ……。

アスキー　佐藤氏

Hの基準は人によって違いますから、番号は選べないです。けっきょくは見てて趣味のいいものかどうかで判断するしかないでしょうね。ファミコンはユーザー数が多く、年齢層も広いでしょ。とくに最近、幼女殺害事件へのビデオの影響がとりざたされてますし、ウチとしてはHソフトに積極的に取り組む気はありません。

ナムコ　今部氏

どこからどこまでがHなのかを具体的に区別するのは、人それぞれ基準が違うので難しいと思いますが……。でも、たとえばファミコンのドット絵でオッパイなんかが描かれていたとしても、それってあんまり美しくないと思うんですよ。むしろ下着姿からその先を想像するほうが……なんて。そんなこんなで3番です。

カプコン　人見さん

ウチでは、ゲームで女性のグラフィックを描く際は、あくまでかわいらしさを前面に出したいなと考えています。だから、とくに家庭用ゲーム機向けのでは、ウチの商品のなかで裸の女性が表示されるということは今まではもちろん、今後もないと思いますよ。そんなわけで、写真の許容範囲は1番です。あしからず。

ニチブツ　三浦氏

ファミコン、PCエンジンではHソフトうんぬんは考えていません。ファミコンなどではアダルトというよりキューティーなものを作っていきたいですね。アーケードのほうは、4番をのぞけばどれでもいいと考えます。アーケードのHの基準というのがパンツをはいているか、いないかによって決まるらしいんですよ。

アイレム　真栄田さん

今後のことはまだはっきりわからないのでハッキリとは言えませんが、ウチとしてはHなものをつくる予定はいっさいありません。そういうわけで1番です。ウチはゲームのイメージが低かったころからアーケードゲームを手掛けているので、イメージダウンにつながるゲームは、ハードを問わず作らないつもりです。

ナツメ　平井さん

写真のポーズから見ると、4番がいちばんHな感じがしますね。5番は明かるい感じがして、そんなにHとは思いません。でも、実際にゲームを作るとすれば、3番まででしょうね。Hソフトもたまに出てくる分にはいいでしょうけど、どこのメーカーでもこぞって出すようになると、慢性化して刺激がなくなりますね。

ナグザット　下地氏

世情を考えると、Hソフトは発売が難しい状況にありますね、近ごろは。ウチにも出す予定があったんですけど……。まあ、そう遠くない将来に期待しててください。でもユーザー側に制限(年齢制限など)を加えたものになるかも……。ということでワタシは5番。いや、ちょっと待ってください。やっぱり、3番にします。

ジャレコ　菊池氏

家庭用ゲームってあらゆる年齢層のユーザーがいますよね。そのへんを考えると、やっぱりアダルトっぽいものはマズイと思うんですよ。だから、ウチとしてはそういったモノを出す予定はまったくありません。したがって1番ということです。ユーザーが限られているアーケード版には、ウチも出しているんですがね。

写真協力・アップル通信　撮影・高橋稚郎

豆知識

"フラッシュバック"というビデオでの秘技です。フラッシュするときにモニターを暗くすれば、かなりイイ線まで見ることができます。(神奈川県　川田　弘)
うおおお、そのとおりにやってみたら、すべてが見えたぜェェ。キミには800ガバスとアルゴポイント3をプレゼントだあぁ!!

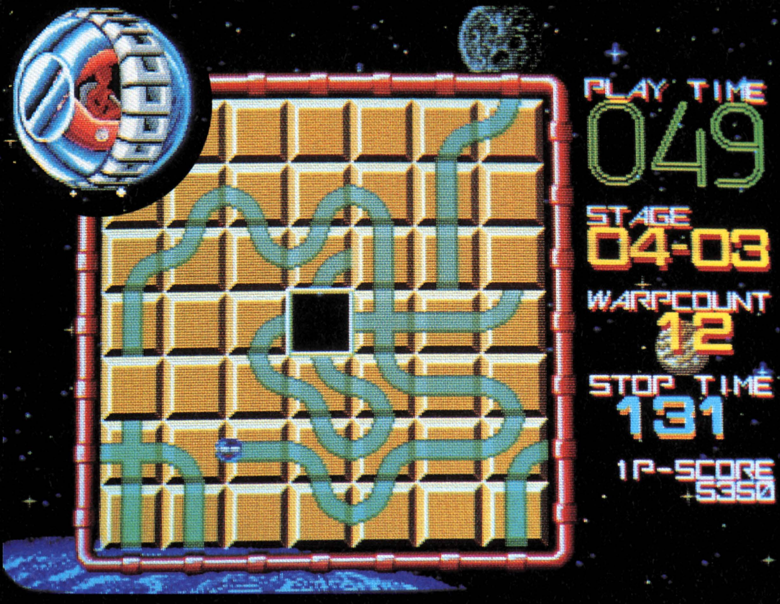


TACO. X

私はこれから夏休み
ビデヲゲーム通信 70

なはは、ざまーみろとはこのことだ。諸君らはもう夏休みなんか終わってしまって、ワンワンワワン、ニャンニャンニャニャン、だろう。だがしかし、私はこれから夏休みなのだ。ガハガハハ。でも本当は学生のほうがラクだからいいんだよな。中退なんかしなきゃよかった。ちぇっちぇっ。

私が道を作るまで待てとゆーのに!!

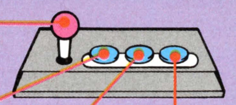




キューブリック ©KONAMI 1989

『テトリス』のヒットのせいかなんか知らんが、各社からパズルゲームがボコスカ出ている。『ボコスカウォーズ』。あ、関係ないか。ま、そんなわけで、コナミから登場するパズルゲームがこの『キューブリック』だ。パズル性も高く、0.1秒単位のアクションも要求されるから、じっくり取り組まないと「うっ」と官能のうめき声を上げる間もなく終わっちまう。やりがいのあるゲームだぞ。

HOW TO PLAY リアルタイム16パズルってカンジ



8方向レバーでカーソルを操作するのだ。

パネルを動かすときに押すボタンである。

キューブリックを加速させるボタンです。

キューブリックを一時的に止めるボタン。

道の上を勝手に転がるキューブリックちゃん。このわがままな彼が一生道の上を走れるよう、パネルを動かして道を作ってあげるのがプレイヤーたる君の役目だ。道のパネルは、キューブリックが通ることでただのパネルに変化する。こーしてすべての道を消すと、面クリアーなのだ。ややこしいか？



馬鹿者：キューブリック
進むことしか頭にない、キューブリック。俺が道を作るまで待っていろとゆーのがわからんのか。

自機：カーソル
いまだかつてカーソルが自機だったことがあっただろうか。プレイヤーが直接操作するのは、コレだ。



プレイタイム
いわゆる制限時間で、ゼロになるとゲームオーバー。ステージクリアーか、コイン投入かアイテムで増える。

ワープカウント
このカウントがゼロになると、ワープホールが開放されて使用可能になる。面スタートとともに減算開始。

漢字一文字：道
道以外のパネルにキューちゃんが入ると、彼はおだぶつである。

穴：ワープゾーン
キューブリックが入ると、対の位置にあるワープホールにキューちゃんがワープ。

ストップタイム
ストップボタンでキューブリックを止めておける残り時間の表示。1ゲームにつき200カウントで、増えない。

ん？なんじゃこりゃ



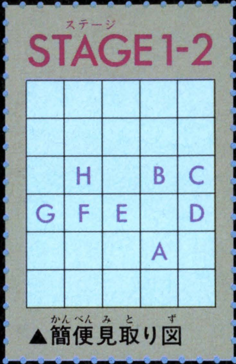
⬆実践モードは最初から始めるモード。登録モードは、以前そのきょう体でプレイしたときのデータを呼び出すときに使うモードだ。



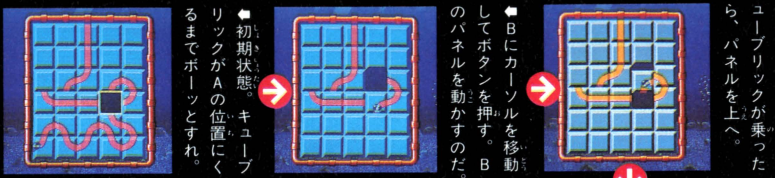
あー、うー、なんつーても面がいっぱいあるのれす

こーすれ!!

なんでも初めてとゆーのはとまどうものだ。『キューブリック』もしかり。そこで、具体的にこうしてクリアーするんだよ、というお手本を見せてしんぜよう。役に立つと思うのだが、立たなかったらゴメンなさい。ぺこり。



▲簡便見取り図



⬅動かしたパネルにキューブリックが乗ったら、パネルを上へ。

⬅キューブリックがCを通ってDに乗ったら、Dを左に動かすのだ。

⬅Bにカーソルを移動してボタンを押す。Bのパネルを動かすのだ。

⬅E、Fと通ったらGにカーソルを動かしてG、F、Eを右へずらす。

⬅初期状態。キューブリックがAの位置にくるまでボーッとすれ。

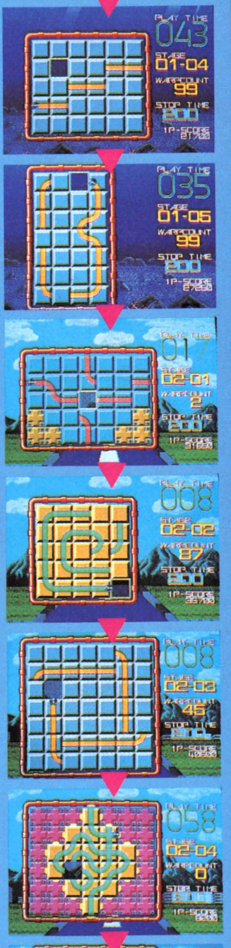


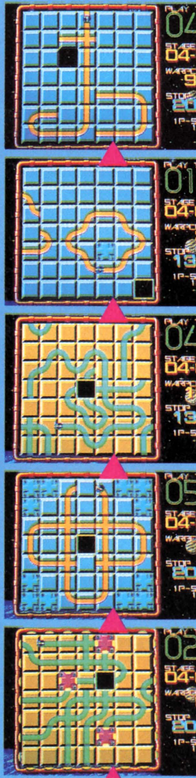
知恵と残り資産と反射神経で勝負!!

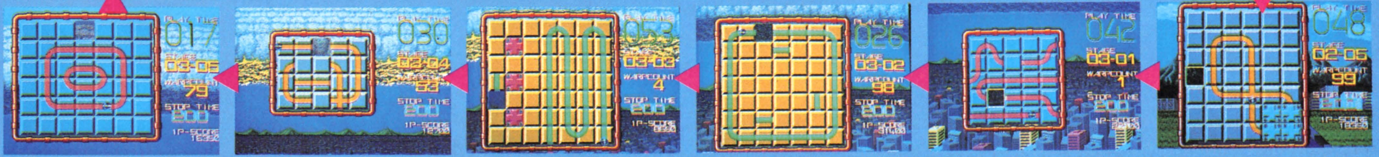
前半は見ただけで解法がわかるような面が多いのだけど、後半は見てもさっぱりわからん難解面がぎっしり。やりがいがあるなぁ。











『キューブリック』のコンティニューはイカス!!

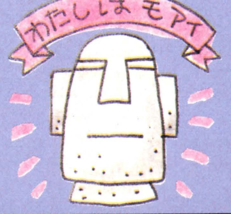
『キューブリック』に搭載されているコンティニューがかっこいいのだ。登録モードで始めれば、ゲームオーバーになったときのステージナンバーをしっかり覚えておいてくれる。次の日などに始めるときに前回セーブしたときの名前とパスワードを入力すれば、前回の続きが出来るってわけだ。ただし、同じお店のきょう体の同じマシンネームのマシンじゃなきゃ駄目だけどな。



MACHINE NAME



こいつがマシンの名前



データを登録



➡ここで「しない」を選ぶと、セーブせずに終わるのだ。



➡たとえば写真のように、7文字続きの単語でもいいのだ。



⬇これにてセーブ終了でござる。名前とパスワードを忘れるとマヌケだぞっと。

ゲーム再開



ほーら、しっかり覚えておいてくれました。これもS-RAMと電池のおかげなのだ。毎日午後3時には彼らを拝むべし、と先人も言っておられた。

リアルなデジタイズ野郎がガンガン動く!!



➡なんつーか、ダイナミックな画面構成にどぎまぎしてしまいそう。

Main stadium メインスタジアム

©KONAMI 1989

群雄割拠、喰うか喰われるかの野球ゲーム市場に、コナミが送り込んだ自信作がコレだ。このゲームは、使われているキャラクターの大半が画像取り込みによって作成された、驚異のデジタイズ野郎なのである。野球の本場、大リーグのダイナミックさを、画像取り込みによってうまく表現しているのが嬉しい。また随所に見られるマルチ画面も、臨場感をかもしだしていていい感じだ。アーケードならではの野球ゲームと言えるだろう。

いろんな画面がありおりはべり

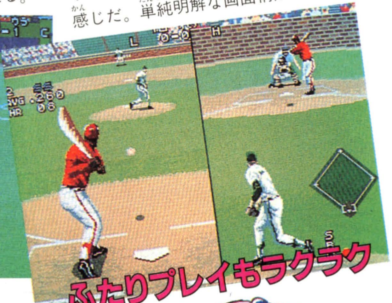


⬆球がフィールドに飛ぶと、上下に2分割された画面に切り替わる。新鮮な感じ。

⬇これはピッチャー側から見たバッテリー間。こーゆー画面だと投げるときに気合が入る。



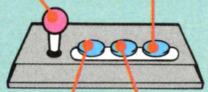
⬇ふたり同時プレイのときはこんな感じだ。単純明解な画面構成だぜ。



HOW TO PLAY

投球コントロールやら走塁指定やら、なんじゃかんじゃといろいろ使う。

タイム用ボタン。選手交代は、まずこのボタンを押すことから始まる。



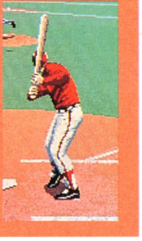
投球や、バッティングや走塁、そのほかいろいろの実行ボタンである。

バントとか、牽制球とか、補助的な動作を行なうためのボタンですな。

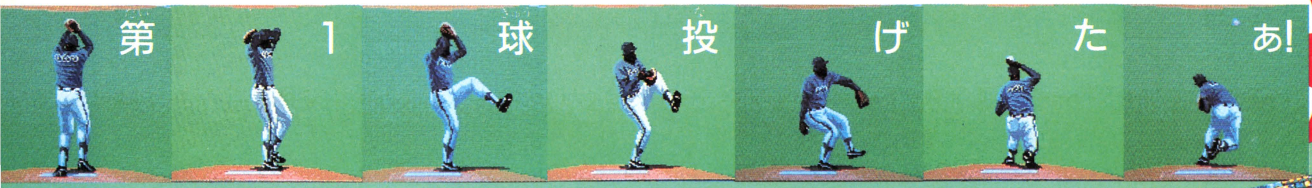
アストロ球団はないのか

全部で6球団のデータが用意されている。アメリカのおもだった都市の名前を冠にした球団名なのだ。









リアルなアニメ

⬆これでもパターン数を間引いているのだ。実際はこれの倍近いパターン数でアニメーションするから、小便ちびる。恐ろしくなめらかなアニメーションである。



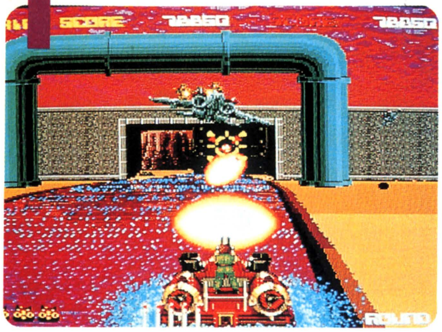


最新ビデオゲーム情報

今週は株式会社タイトーの超新作ビデオゲームでまとめてみたのよ。このほかにも『ダライアスⅡ』、『チェイスH.Q.2』などの新作が待っているのだぞーだ。

1 アクアジャック ©TAITO 1989

波を切り裂いて悪いヤツラを倒せ


⬆アクセルをガンっと踏むとギャギャンと加速。このスピード感がたまらンのだが、激突しないよーにな。

ホバークラフトっつーと、ほんわかした静かで速い乗り物という印象があるけど、この『アクアジャック』のそれは、凄い。殺傷のみを目的にバルカン砲やミサイルを装備した、完全武装ホバークラフトなのである。迫り来る敵部隊をブチ壊し、敵陣を突破するのは快感ですな。酔うほどに速いスピードに、一度身をゆだねてみてくれたまへ。気持ちがいいのだ。



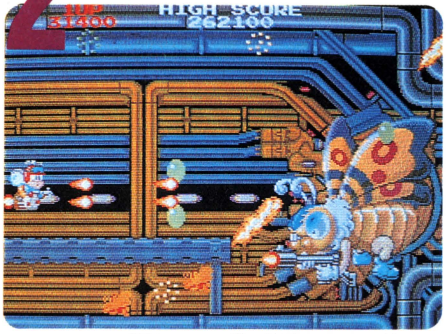
⬅スタートしてからしばらくは美しい風景が続く。だが敵の攻撃はきびしいのだ。気を抜いてはイカンのだよ。



➡ラウンドーの最後にいる、傷ついた同士を救出した。全8ラウンド、まだまだ先は長いのでここらで一服しよう。

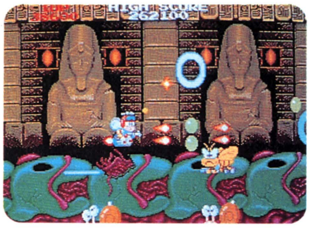
2 インセクターX ©TAITO 1989

虫が嫌いな人でもダイジョーブです

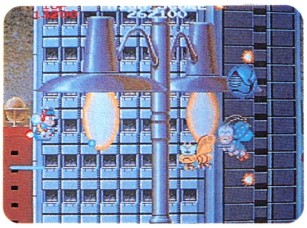


⬆プレイヤーは昆虫。んで、敵も昆虫。すべてが虫だらけのシューティングゲームなのだ。キャラがかわいいな。

俺は虫が嫌い。どこが嫌いって、虫のお腹の、だんだんになったところが嫌いなのだ。あー、想像しただけで鳥肌がたつ。そーゆー人って案外多いのではないだろうか。そんな虫嫌いな人でも楽しめる、虫だらけのシューティングゲームがコレ。キャラクターはすべて虫。だが、どいつもこいつもかわいらしくて頬ずりしたくなるほど愛らしい。これなら俺でもオッケーさ。

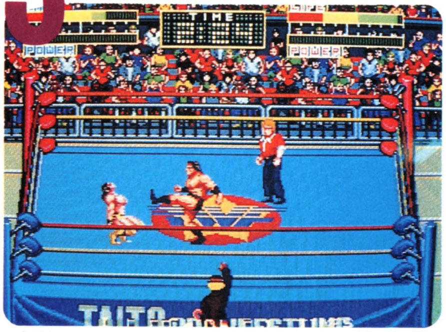


⬅美しい神殿のなかでも、昆虫たちは戦っている。でもキャラクターがほんわかしていてよい感じがするぜ。


➡ふだん何気なく暮らしている町の中でも、昆虫たちの血で血を洗う戦いが繰り広げられている。し、知らなかった。

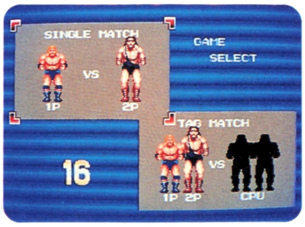
3 チャンピオンレスラー ©TAITO 1989

参議院レスラーが大暴れするっ（ウソ）


⬆中段げりをくらってのけぞるプレイヤー。こーして止めて見るとマヌケだけど、本当はスピーディーでイカス。

猪木寛至も参議院議員になったことだし、ここらでいっちょプロレスゲームでもしまっか、というわけでタイトーが全世界1億人のプロレスファンに贈るゲームが、この『チャンピオンレスラー』だ。登場するレスラーは全部で8人。プレイヤーはこのなかから好きなヤツをひとり選び、四角いジャングルで戦い続けるのだ。技も豊富で、興奮度バツグンといえよー。


⬅出血したのか、頭をかかえるヤツもいれば、コーナーポストに上がってカウントとられてるヤツもいる。人間模様。



➡タッグマッチで友だちと協力するもよし、対戦プレイでふたりの友情にヒビを入れるもよし。マジでやれ、マジで。



AMAZING ZONE アメージング・ゾーン

SEGA メガ パラダイス



尾崎直道・スーパーマスターズ

私は、すごいことを発見したのだ。テレビでやってる『機動刑事ジバン』の悪者の総裁ドクター・ギバがスタパ斎藤にそっくりなことを発見したのだ。ストーリーも面白いので、日曜の朝は『機動刑事ジバン』を見るようにしよう。

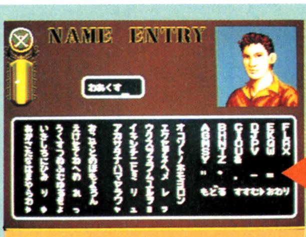
セガ　9月上旬発売　6000円

ジョー尾崎だじょー

夜中にテレビをつけると、ゴルフの衛星中継ばっかりやっていて参ってしまうことがあるが、好きな人にはたまらんのだろうな。野球中継もそうだが、人がプレイしてるのを見て、なにが面白いんだろうと思う。しかし、ゴルフの会員権などとゆーものは、小市民にはおいそれと手の届くようなものではない。そんなあなたのために、メガドライブ用本格ゴルフソフトが、ドカンと登場なのだ。

キャラクターは尾崎三兄弟の末の弟尾崎直道、通称ジョー尾崎。でも、日系二世とかではないと思うぞ。基本的な遊びかたは今までのゴルフゲームと大差ないので、初めての人でも安心してプレイできるが、絵はキレイだ。

●名前入れだ!!



名前の入力だ。勝つと表彰式があるので、あまり恥ずかしい名前は避けたほうがよいと思われる。

●ゲーム選択だ!!



トーナメントとプラクティスから、遊びたいモードを選ぶのだ。パッドが1個でも2人プレイできるぞ。

●クラブ選択だ!!



持ち歩くクラブを選択する。全部はさすがに重いので、持てる数には限りがある。PT、SWは忘れるな。

●司会者だ!!



この司会者が途中経過や結果を実況中継してくれるという寸法だ。優勝すると、こんなに儲かるぞ。

●スタートだ!!



いよいよ試合開始。緊張の一瞬である。風向きなどの状況を読んで、1Wでバコンとかっとばせ。

知ってトクするひとくちメモ



優勝すると、副賞としてゴルフクラブが貰えたりする。すると、好きなものを持っていけるようになるのだ。



コースはJP、US、GBの3つが用意されている。よく練習して各コースの特徴を把握するようにせよ。



そして、これが練習モード。クラブ、コースなどの各要素が、好きなように選択できるぞよ。

打つ前に心の準備をしましょう

ボールはただ打てばそれでいいってもんではない。誠心誠意全神経を集中させて設定しなければいかん。真剣にプレイするのだ!!

風向きを読む



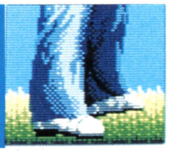
⬆くるくる回る回転寿し、もとい、風見鶏で風の方向と強さがわかるしくみ。

クラブを決める



⬆持っていったクラブから、好きなクラブを選ぶ。絵で表示されるのでわかりやすい。

スタンスを決める



⬆よーするに足の位置。ボールの曲がる方向を左右する。野球でいう変化球だな。

芝目を読む



⬆グリーンに乗ると拡大表示され、芝目がわかる。慎重に転がしてやろう。

ボールを見る



⬆この場合は、ティーショットだから関係ないけど、こんなふうに見られるわけね。

フェアウェイでよかった



⬆フェアウェイは整備された芝。だから、打ちやすいのだ。べつに気にすることはない。

ラフでもめげない



⬆なんだこれは、草ぼーぼーだわよ。こっちは、ちゃんと整備されていないのね。

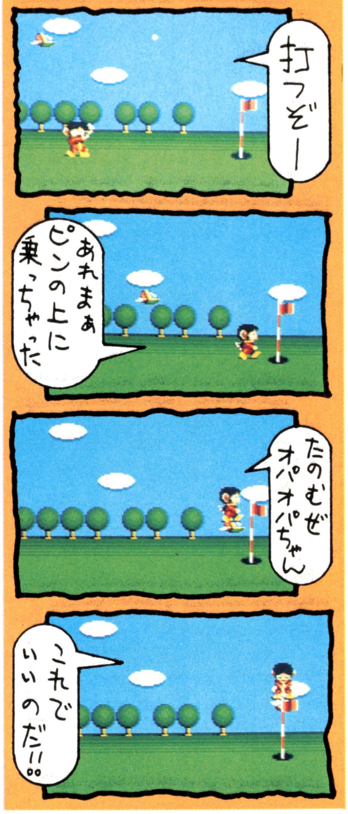
哀しみのバンカー



⬆ここは整備された砂場。整備されてるとか、されてないとかには関係なく打ちにくい。

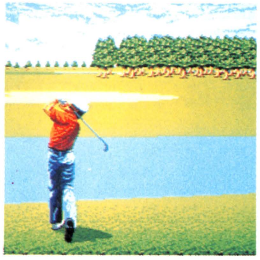
COFFEE BREAK

ほのぼのアレク No.29833



絶景かな絶景かなー

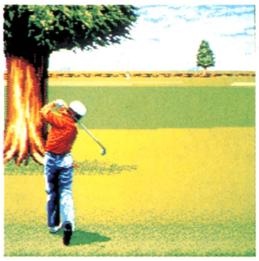
16ビットパワーで、見ているだけでもれろれろになりそうな背景の数々。切り取って額に入れて、居間や応接間に飾っておこう。



⬅池を目前にして打つ図。この状態でウォーターハザードになったら笑いものだ。



⬅断崖絶壁を目前にして打つ図。この状態で下に落としたら下まで下りて打つ(うそ)。



⬅木を目前にして打つ図。ボールを木に当てないように気をつけろ(シャレ)。

インパクトの瞬間、ヘッドが回転するとキャディは成長する



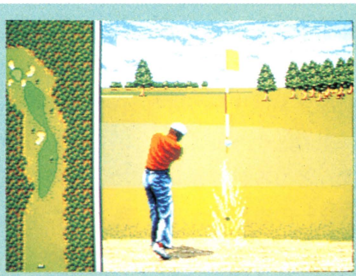
⬅成績によって、自分の腕も変化するが、キャディの助言も賢くなってきちまうのである。

余計なお世話だ!!



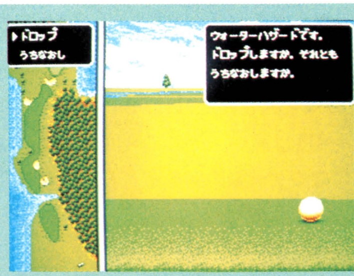
➡助言してくれるのはありがたいのだが、こういう文句をいわれるとカリカリすんだよ。ばか。

バンカーショット!



⬆これを見よ。バンカーショットのときに砂が舞うのさ。どうだい、イカスだろ。ハニー。

ウォーターハザード



⬆池にぼちゃんとはまってしまったら、残念だけど1ペナルティーなのだ。あーあ。

1回戦終了

18ホールすべてまわれば、とりあえず終了。結果発表へとなだれ込むわけだ。あーどきどき。

賞金は誰の手にっ!?



➡優勝はラビット関根さんでした(うそ)。10万ドルも貰えたら幸せでしょうな。

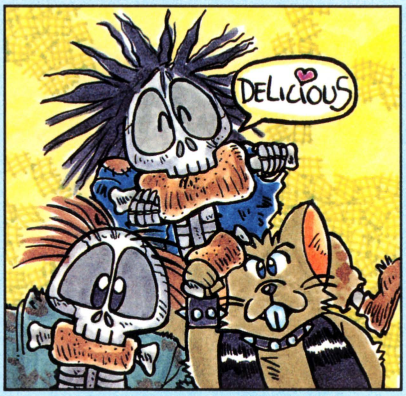
パスワードだぞ!!



⬅けっ、4千ドルしか貰えなかったぜ。次に期待をかけて、パスワードでもメモっておこう。

MEGA GIGA TERRACE

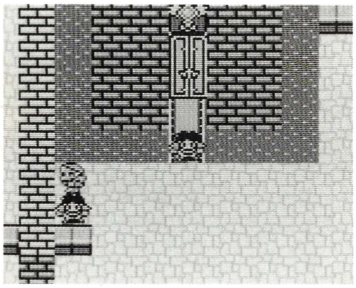
じゃ、汚ないラフレイアウトプレゼントの当選者発表ね。ドルルルルルルル(ドラム音)。ジャーン。島根県の、津田靖明ちゃん、おめでとう。汚ないラフだけだとかわいそうなので、副賞として、ファミ通謹製原稿用紙と編集者ご用達ダーマト(周りの紙をぺりぺりむくと芯が出てくる、赤い色鉛筆)もあげましょう。我ながら太っ腹だなあ、会社の品物だけど。それでは、今回ハズれちゃった人も次回は頑張ってね。 (上)



GAME BOY SCOUTS

ゲームボーイスカウト





魔界塔士 SA・GA

ファミコンの『ファイナルファンタジー』シリーズを送り出したスクウェアが、ゲームボーイでもRPGを発売予定！ その名も『魔界塔士 SA・GA』。成長システムがちょっと変わったニュータイプRPGなのだ。こう、ご期待！

スクウェア　12月発売予定　3500円

ゲームボーイにRPG登場!! ファンタジックな世界をあなたに…

パズルゲームが主流になっているゲームボーイにも、ついにRPGが登場するぞ。みんな知ってると思うけど、スクウェアの『魔界塔士SA・GA』がそう！ なんといっても人気者のRPG。それだけに『SA・GA』の注目度は高い。そこで今回は、気になるゲーム内容をどどんと紹介しちゃうのだ。

まずはゲームストーリーから。昔、神々は多くの世界を作り、それぞれの世界を1本の塔で結んだ。その高い高い塔の上には、すばらしい楽園があるという。冒険者は魔物たちの暴れるこの世界を抜け出し、楽園を目指していくのだった……。

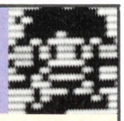
わりと普通のストーリーのRPGなわけだが、少々ほかのRPGとはシステムが違うところがある。それはキャラクターの成長の仕方。

下でも紹介しているように、主人公キャラは8種類。種族は人間、エスパー、モンスターの3つだ。それぞれの種族によって、成長のさせ方が違う。たとえば……。

人間は戦闘で得たお金で、武器や力（パワー、ヒットポイントなど）などを買って成長して、エスパーは戦闘に勝つことによって、突然変異的な成長をする。モンスターは、倒した敵の肉を食べつつ成長し、ほかのモンスターへと変身していく。といったぐあい。つまり、普通のRPGでいうところの経験値ってやつがないわけ。いっぷう変わったRPG『SA・GA』なのだ。

主人公キャラは8種類

人間

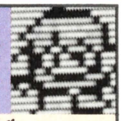


おとこ：バランスのよい、普通の戦士だ。

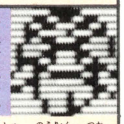


おんな：男よりも、すばやいのが特徴。

エスパー

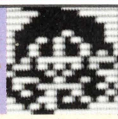


エスパーマン：装備できるアイテムは4つだけ。

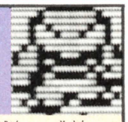


エスパーギャル：特殊な能力を使って戦うのだ。

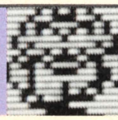
モンスター



ゾンビ：敵の肉を食べて、成長するのだ。



レッドブル：体力には自信があるモンスター。

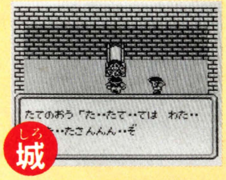


ねずみおとこ：力だけがとりえのモンスター。



おおハサミむし：羽根がはえているけど飛べない。

お城とか街とか

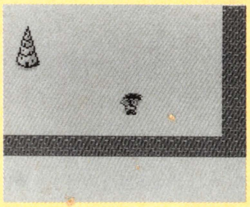


⬅お城の中は、こんなカンジなのだ。

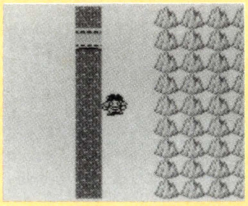


➡街で買い物をして、キャラを成長させる。

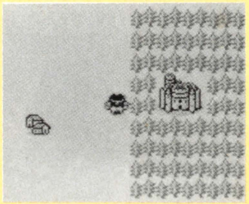
フィールド画面はこんなカンジ



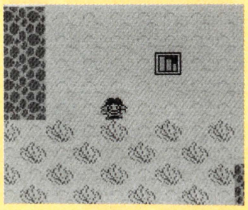
⬅4つの世界を結んでいるという高ーい塔なのだ。



⬅川が流れ、橋がかかっている。ここから出発だ。



➡左にあるのが街。右のがお城。どっちに行く？



➡ダンジョンに通じる階段。下には強い敵がっ!?

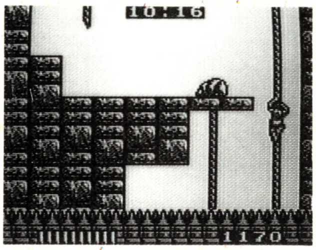
GAME BOY NEWS

今年中に7、8本！ まだまだ出るぞ

HAL研究所から発売された『上海』やポニーキャニオンから発売の『倉庫番』など、やっとサードパーティーのソフトが登場し始めたね。そしてこれ以外にも今年中にあと7、8本のソフトが控えているのだ。

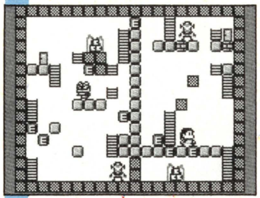
なかでも今回紹介の『SA・GA』や、コナミの『ドラキュラ伝説』、任天堂の『FIレース』などが、とくに注目を集めている。どれもパズルゲームではないね。

そんなわけで次回の『ゲームボーイスカウト』では、コナミの『ドラキュラ伝説』のステージ2までのマップを公開する予定なのだ。



ウォーリア(仮称)

●エポック社
●発売日未定

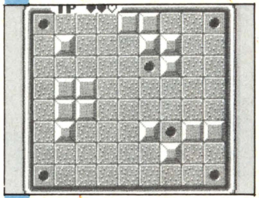


⬅パズル性の強いアクションゲームなのだっ!!

ステージ中にあるエネルギーボックスを、ブロックを壊したりはしごを動かしたりして、全部集めていくパズル風アクションゲーム。特殊アイテムを利用して攻撃することもできるぞ。

デスボール(仮称)

●ケムコ
●発売日未定



⬅この画面には、アイテムなどが表示されてない。

主人公はフィールド上にバラまかれたアイテムを、すべて集めなくてはならない。しかし彼が歩いたところは、ブロックがせり上がって通れなくなってしまう。さて、どうしたものかっ？

キャラクターかえてもう一度！ 何回も遊べるRPGなのだぁ

この『SA・GA』ではキャラクターによって成長の仕方が異なっていることについては、さっきお話ししたよね。そのおかげで、違うキャラクターで遊ぶたびに、新しい発見があったりするのだ。たとえば、かわいい人間の女の子だけのパーティーでプレイしてみたり、エスパーだけの超能力戦隊を作ったりするとかね。それだけに何回もプレイしたくなっちゃう。『SA・GA』はそんなRPGだ。

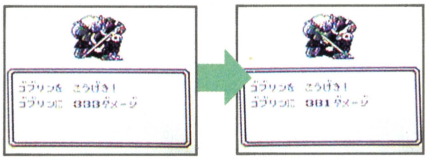
また、『SA・GA』にはキャラクターの成長以外にも、まだまだ面白い要素がつまっている。戦闘シーンもそのいい例だ。

戦闘シーンで使われる攻撃方法には、いくつかの種類がある。ロングソード、レイピアなど、わりと普通っぽい武器を使った戦闘。角、牙、冷たい手などを使った、いっぷう変わった戦闘。そして魔法を使った戦闘。なかには核爆弾なーんていうコワーイ武器もあるみたいだけど……。

発売日がまだまだ先だから、ゲーム内容がいまいちはっきりしていないんだけど、新しい情報が入りしだい紹介していくから、待っててちょーだい！

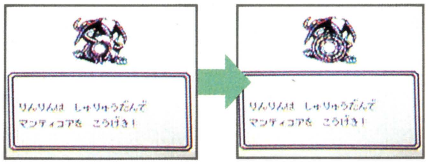
●戦闘シーンはアニメーションする

刀



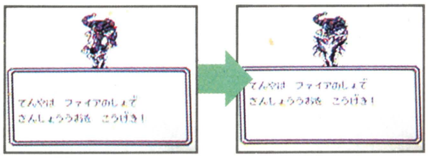
憎いモンスターをバッサバッサと、刀で十字に切り裂いてやると、こーんなアニメーションが見られちゃうのだ。やり！

手榴弾



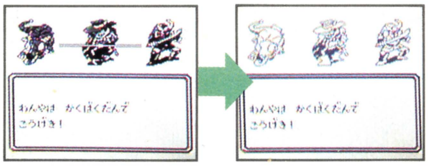
いわゆるパイナップルってやつですかね。ヒュルルルルルゥーって投げて、ズバババババァーンってやっつけちゃうんですよ。

ファイアの書



『ファイナルファンタジー』でおなじみのファイアの書。ほかにもブリザドやケアル、サンダーの書なんていうのもあるのだ。

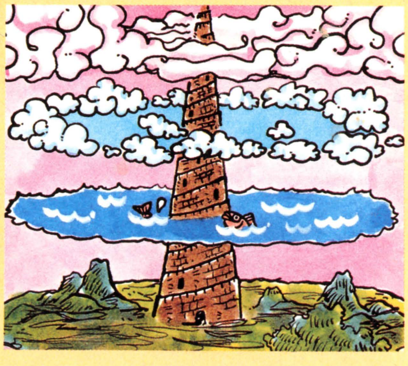
核爆弾



これは最終兵器か？ 核分裂であたりのものを破壊しつくす、とってもスゴーイ武器なのだ。どのくらいスゴイかは秘密。

『SA・GA』の世界はこーんなカンジなのだ

高ーい塔で結ばれているという4つの世界。それぞれ、地上、海、空、そしてもうひとつの世界。右のイラストのようなイメージで考えてもらえればいいと思う。ただイラストのような画面になっているわけではないけどね。とりあえず4つの世界はタテに結ばれているのだ。



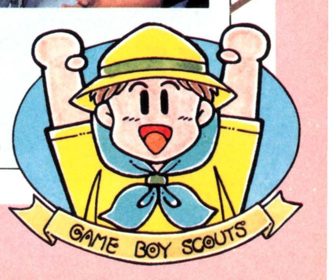


ゲームボーイのおはなし

●アルツ鈴木



『SA・GA』のサンプルが編集部にくるやいなや、サウナマン野口は野獣のようにそれにくらいついた。そーと一気に入ってプレイしていたようだけど、どうもお肉の食べ過ぎで具合が悪くなったみたい。いいお肉を選んで食べてね(役に立つ言葉)。



古今東西おもしろゲーム事情 第13回

パソコンゲーム通信

今週のゲーム
――Sim City――



講師 サウナマン野口

今回は積み木感覚で都市造りが楽しめちゃう『Sim City』を紹介するぞ。アメリカ人のゲームアイデアにはつくづく驚かされるぜ。

史上初の都市育成ゲームなのだ

唐突だが私は三度の飯よりも怪獣というものが好きだ。子供のころテレビを見て、「俺も将来怪獣になって街をぶっこわしてやるぜ！」と思ったもの。小学校の作文でも、平気で将来の夢はグレートに強い怪獣になることと書き、先生に笑われたりしたものだった。

さて、この「Sim City」というゲームだが、プレイヤーは何もない荒野に工場や発電所、消防署や警察署などを造っていって、都市を発展させていくというゲームなのだ。もちろん、ただバカみたいに建物をガンガン造っても、ゲームの中の都市に住むわがままな住民たちから不満が出るだけ。

実際、私がはじめてプレイしたときなど、たったの5年で予算が全部なくなってしまい、それに加えて住民から税金を減らせだの、道路を整備しろだの不平をタラタラ言われてばかりだった。

しかしだ、なぜ私のような者が、あの堅物の馬場総太郎の言うところの、長期的な展望が必要とされるこのゲームをここまでプレイしているのか（シミュレーションゲームなど今まで3日以上プレイした憶えがないぞ、私は）？ それは最初に話した怪獣が、一枚からんでくるのだ。

このゲームには地震や火災、変わったところでは原子力発電所のメルトダウン（放射能漏れのこと）や、なんとゴジラもどきの怪獣まで登場するなど、さまざまな災害がランダムで発生して、都市の発展を妨害する。普通のプレイヤーならそこから都市を復興させるのも楽しみのひとつかもしれないが、私の場合は他人とちょっとちがう。

じつはこの災害というのは、プレイヤーが好きなときに自由に発生させることも可能なのだ。そこで、この機能を使って自分が丹精こめて造った都市、ゲームの中の時間で、100年ぐらいかけて造ったものを盛大にぶっこわすというのが、最高におもしろいわけ。とくに私の大好きな怪獣様が縦横無尽に都市をバコバコ破壊しまくっているその姿は、我が青春のバイブル、〝ゴジラ〟のワンシーンを思いださせてくれて、おもわず嬉し涙がバケツ3杯だぜ。

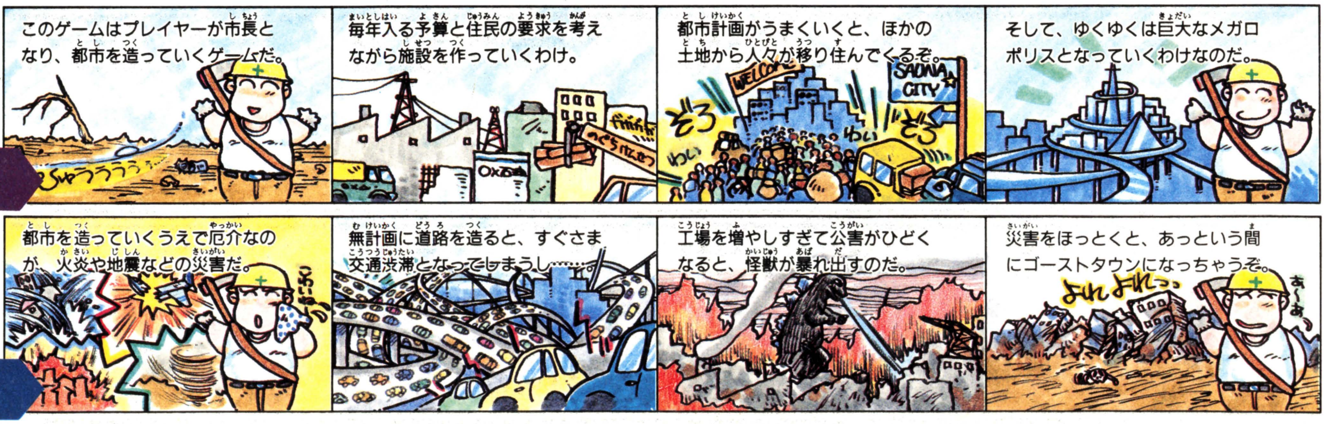
はっきり言ってこのゲーム、今までに登場したどのゲームジャンルにも属さない、新しいタイプのゲームだと思う。今は外国のパソコンでしか遊べないが、そのうち必ず日本へも移植されるにちがいない。こんなおもしろいゲーム、アメリカ人だけにやらしとくなんてもったいないぜ。

サウナマン野口（体重550トン）

市長というのもなかなか大変

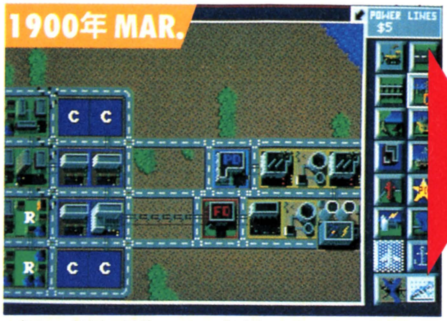
都市を発展させるか退廃させるかはすべて市長次第。指導者としての手腕を問われるのだ。

都市の繁栄そして退廃

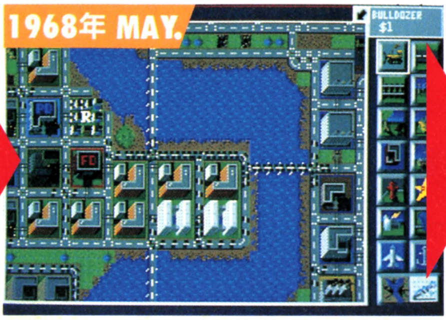


とくと見よこれがわが都市サウナシティー

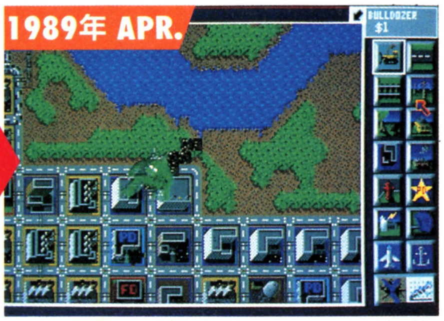
都市を壊すのは得意だが、発展させるのは大の苦手の私が造った都市を紹介。



⬆最初は電力を確保するため発電所を建てて、そのまわりを工業地帯、商業地帯そして居住地帯などにしていく。



⬆市政がうまくいけば、人々が移住してくる。そして人口の増加とともに、建物も平屋から巨大なビルへと変化する。



⬆おおっと、ついに怪獣の登場。さあーどんどん壊せ壊せじゃなくって、やめてくれーお願いだから。

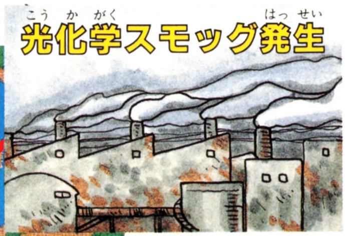




⬆変に入り組んだ道路を造ったおかげで、ここらへんはもう慢性の交通渋滞だ。いまさら建物を大幅に取り壊すわけにもいかないし、困ったもの。

⬇警察署を建てておかないと、その地域の犯罪率が激増するのだ。そういう地域は、どんどんスラム化していって、人々が住まなくなってしまう。





⬆工場地帯を大きくするのはいいけど、度がすぎると公害のもとになる。このままじゃ、そのうち市民から訴えられちゃうだろうなきっと。

⬇何年経ってもあいかわらずいる怪獣。もう勝手にビルを壊すなり、なんなりしてちょうだい。科学特捜隊は、なにをしているんだまったくもう。

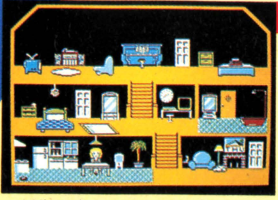


今週の Georgio's Selection



アメリカで生まれたこのゲームは、「アップルタウン物語」という名前でファミコン版も出てるよ。

リトル・コンピュータ・ピープル



⬆彼女の気ままなひとり暮らしを眺めるゲーム。画面はPC-8801版。

最近、変集部の皆サンと飲みに行きマシタ。お酒に酔ったある変集者がその辺の人に文句言いマシタ。そして暴れマシタ。もう無茶苦茶デシタ。でも、冷静に観察していた私にはとってもオモシロかったデス。"人間"いう生物はかなり興味深いモノだと思いマシタ。

『Sim City』と同じようなソフトのなかに、このような人間観察を目的とした『リトル・コンピュータ・ピープル』というゲームがありマス。内容は家の中で生活している女性をただ眺めてるだけのもの。でもその彼女は彼女なりの意志を持って日々を暮らしてるのデス。

プレイヤーが彼女とコンタクトすることは出来マス。食料を配達したり、手紙を出したり。彼女にその気があれば一緒に遊んでもくれちゃう。しかし気が向かなければ無視されマス。まるで思惑通りにならないペットを飼う気分デス。私はこんな観察ソフトがもっと欲しい思いマス。

ガンガンいこうぜっ!! ⑥



またしても呪文が増えました
ドラクエⅣの新呪文

今回は『ドラクエⅣ』に新登場する呪文の大紹介なのだ。ところで堀井さんは、「呪文の数は増やさないつもり」と言っていた。にもかかわらず4つも新しい呪文が出てくるってことは、『Ⅲ』の呪文がいくつか消えるのかもしれない。どれが消えてなくなっちゃうんだろう?

ミナデイン

デイン系の最強攻撃呪文

デイン系の呪文は、稲妻の電撃呪文。ミナデインは、その最強の呪文だ。怪物1匹にしか効果がないが、その効果はメチャメチャ強い。ただし、全員が呪文を使える4人パーティーで、全員がこの呪文を使えるMPを残してないと……使えない。ライアンとかがいると使えないわけだ。

■4人で力を合わせると



←4人で力を合わせて、この呪文を唱えるのだ。

■困るほどスンゲー強い



←つまり、そのターンはミナデイン一発だけってこと。

メガザル

メガンテ的なザオリクなのだ

メガザルは、自分の命と引き換えに、仲間すべてにザオリクをかける呪文。本格的な自己犠牲呪文だ。この写真では、メガザルを唱えているのは占い師のミネア。ということは、AIが自分で判断して、この呪文を唱えるわけだね。ゲーム中にこの呪文を使ってくれたら泣けるだろうなあ。

■あとひとり!! あとひとり!!



←ミネア以外が全員やられてしまった!! ヒョエ〜!!

■尊い犠牲は報われるかっ!?



←全員の命と引き換えにミネアは壮烈な死をとげる!!

マホステ

あらゆる呪文をかわす!

マホステは、かけられた人に対するすべての呪文を無力にしてしまう呪文。強い呪文を持つ敵と戦う時に唱えると効果がある呪文なのだ。ただ、敵が肉体派攻撃モンスターのときに、まちがえてこの呪文をかけると大変。パーティー内のホイミが効かなくなる。あとは自分へのホイミと薬草しかない!!

■紫の霧が呪文をかわす



←えにっくはディープパープルの霧の中に……あれ?

■でも味方のホイミもかわす



←バギも効かなきゃ、味方のホイミも効かないのだ。

ラリホーマ

ラリホーの最強レベル版!!

ラリホーマは、ラリホーの強力なヤツ。今までは、メチャ強のモンスターには効かなかったラリホーなのだが、ラリホーマは、ほとんど全部の敵が眠ってしまう。ゲームのず〜っと後半のところでも使えちゃう、超強力ラリホー。そう、こんな呪文がボクたちは欲しかったのだっ!!

■ラリホーが効かない強敵も



←いつもだったら、強敵にはラリホーは効かない。

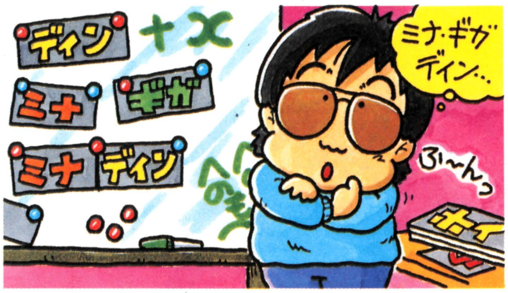
■ラリホーマだとイチコロね



←でもラリホーマだったら絶対に効いちゃうのだよ。

『ドラクエ』シリーズの呪文をその名前から解剖してみる

『ドラクエ』シリーズの呪文は、その名前から効力などがわかるようになっている。なんでそうなっているのか、文法的に解剖してみたのだ。さぁ、お勉強！



基本形	応用例	活用のしかた
デイン	ライデイン、ギガデイン、ミナデイン	「ライ」、「ギガ」、「ミナ」は強さを表わす接頭語。
ザオラル	ザオリク、メガザル	メガザルは、ザオラル(生き返し)系の活用だ。
ラリホー	ラリホーマ	「マ」は、元の呪文より強力になる活用語尾だね。
マホ	マホトラ、マホカンタ、マホステ	「マホ」は魔法関係を表わす、接頭語なのだ。

『ドラクエ』の呪文の名前には、ある決まった約束ごとがある。これについて分析をしてみようか。

今回紹介したミナデインのデイン系のように、呪文には系列がある。たとえば攻撃呪文の場合、火の玉のメラ系や火炎のギラ系、吹雪のヒャド系や死のザキ系などがある。それぞれの呪文の効果や有効範囲などがこれらの系列によって決定されているのだ。ほかにもホイミ系なんかがあるな。数多い呪文も、じつはいくつかの系列に分けられるってことだ。

こうした系列の基礎的な呪文に接頭語や接尾語を付け加えると、その系列の中での強さのランクがわかるしくみにもなっている。たとえば、ギラに強さを表わす接頭語「ベ」と接尾語「マ」をつけると、「ベギラマ」という強そうな呪文が出来るってわけだ。イオナズンの「ズン」や、ラリホーマの「マ」もそうだな。

『ドラクエ』の呪文が覚えやすくてわかりやすい理由は、こうした法則にあったんだな。なんだか国語の文法の時間みたい。



威力の違い

魔法使いの攻撃呪文ギラ系の比較級が、このベギラマだ。基本形ギラはちょっとしたダメージしか与えられないけど、このベギラマはギラの倍のダメージを与えることができる。そしてベギラマの上の最上級ベギラゴンはもっと強いのだ。



意味を与える

魔法を相手にはね返してしまうマホカンタ。マホは魔法を表わす単語で、応用例に、マホトーン、マホトラ、そして新呪文のマホステがある。新呪文メガザルのメガは、これでよくわかるが、ミナデインのミナは、まだちょっと意味不明だ。

新連載 新・ボクが見たドラクエワールド 1 『ドラクエ』におけるネーミングについて①

堀井さんとの出会いを書き終わったところで、5回も連載をつぶしてしまった。本当は、私キムこうがかいま見た『ドラクエ』制作の裏話や笑い話を書くつもりだったのにね。う〜むタルい。

とゆーわけで順を追って話をしていくのはヤメにして、いきなり書きたいことをランダムに書いていくことにする。題名も変えて(変わってないけど)やってみよう。まず第1回は、『ドラクエ』のネーミングについて。

ネーミングってのは、地名やアイテム、モンスターの名前、呪文の名前などをつけちゃうこと。この作業のときに、ぼくは打ち合わせに参加したことがある。その唯一の成果が、〝風のマント〟。いわずと知れた『ドラクエⅡ』の塔から飛びおりる時に使うアイテムだ。これは確かイベントを企画した段階では〝ムササビのマント〟になっていたと思う。でもあとで説明する字数制限てヤツに引っかかって、名前を変える必要があったわけ。で、私キムこうが、良く言えば詩的な、悪くいえば意味のわかりにくいこの名前のアイデアを出して通っちゃったわけだね。

字数制限てのは、そのゲームごとに違うけど、ネーミングで許される字数のこと。『ドラクエⅡ』では、アイテムは7文字以内に制限されていたので、〝ムササビのマント〟では入らなかったのだ。ネーミングには、そのほかにも制限があった(つづく)。

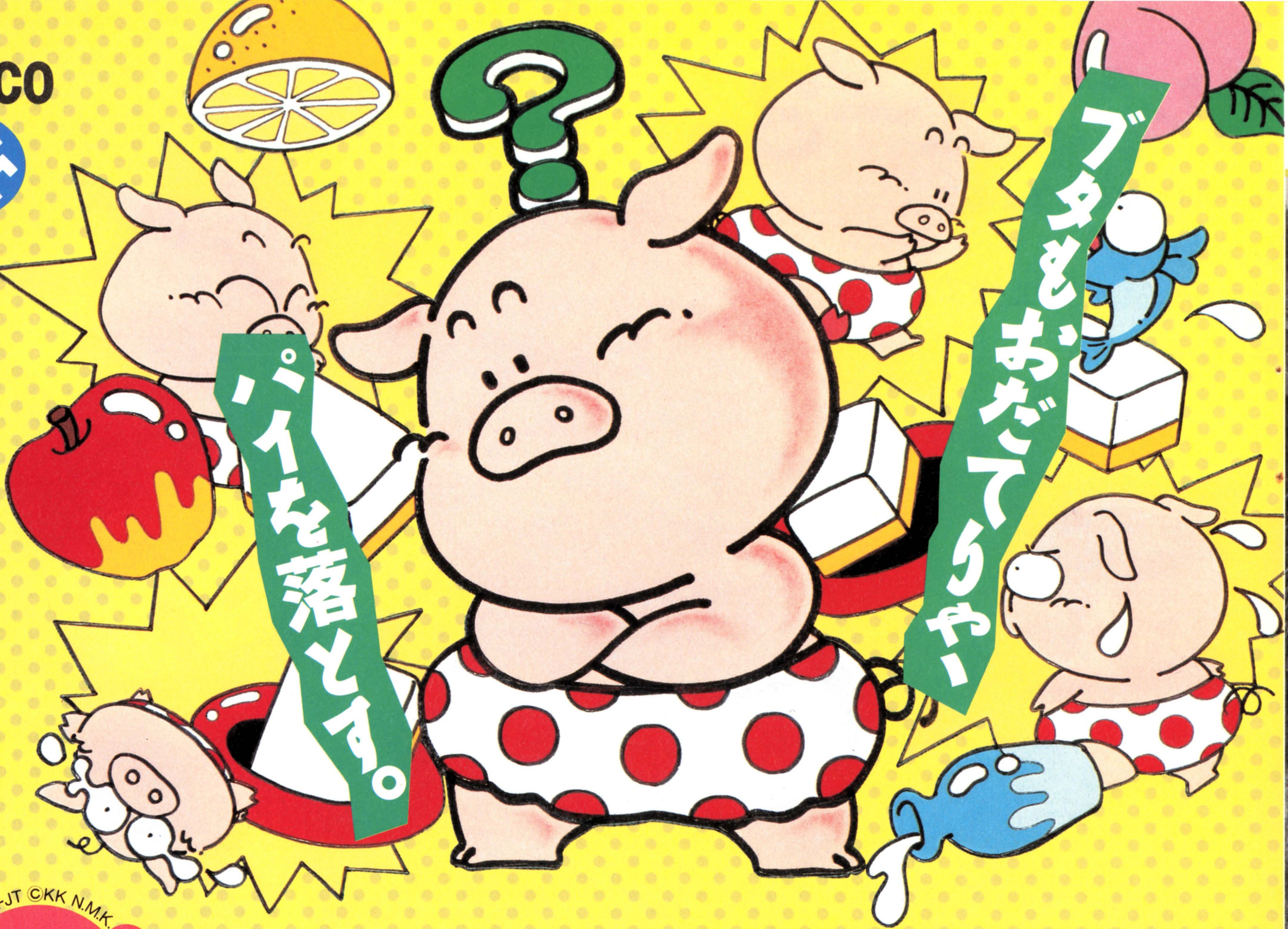



KONAMI
楽しさピクピク、
この際、ややこしいことは申しません。
ナンダコリャの爆笑キャラが
さすがツインビー、
これこそ天下ゴメンのシュー
歌うオバサン「ウクレレ隊」
ポップンツインビー
ユニークなボスだ!
ムシ歯のドラゴンだぜ
一番ヘンなウクレレ隊
仏の顔も3度までだ
3つの機能で、もっと楽しくなったツインビー。
❶ステージセレクト機能、搭載
5ステージあるうち、4ステージまでは順序を自由に組み替えられるのだ。その日の気分しだいで、攻めてくれ。
❷残機数設定機能、搭載
自機の数が10機まで、自由に設定できる。いたれりつくせりとは、このことだ。
❸難易度調節機能、搭載
ゲームの難易度が2段階に切り替えられる。初心者もマニアもドンとこい!の頼もしさなのだ。
9月29日発売
ファミコンカセット 5,500円
※表示価格には消費税は含まれません
コナミ週刊テレホンサービス 関東地区 03-262-9110 その他の地区は〈関西地区〉06-334-0399 〈北海道地区〉011-851-3000 〈東北地区〉青森0177-22-5731 秋田0188-24-7000
コナミ株式会社 本社 〒101東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 大阪支店 〒561大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所 〒060札幌市中央区北1条西5丁目2番9号



ツインビー3。
ルールは簡単、中身は過激。
ゾクゾク登場。
限度を知らないオカシサです。
ティングだぃ。
FESPIC
KOBE '89
うおーっ
ツインビー3
ポコポコ大魔王
TM
© KONAMI 1989
〈北陸地区〉025-229-1141 〈九州地区〉福岡092-715-8200 大牟田0944-55-4444 鹿児島0994-72-0606 ダイヤルは正確にね♡
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です

JALECO



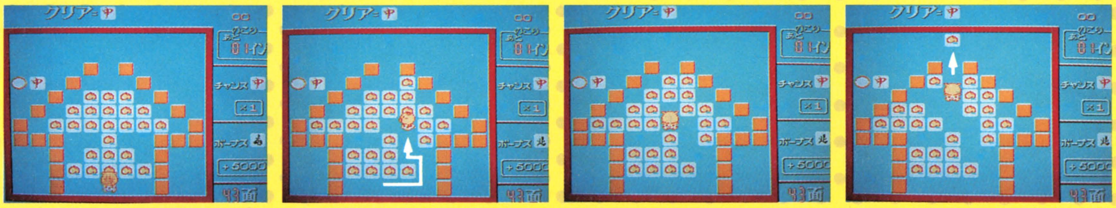
NMK-JT ©KK N.M.K.

とんじゃん!?™

9月29日発売予定
5,600円(消費税別)
ファミリー コンピュータ™用カセット

落っことしパズル

マージャンができなくてもヘッチャラ。誰でも楽しめるニューパズルゲーム登場! 規定数内にクリアをめざす、簡単だけど頭を使うゲームです。そのうえ、99面+αでたっぷり楽しめます。



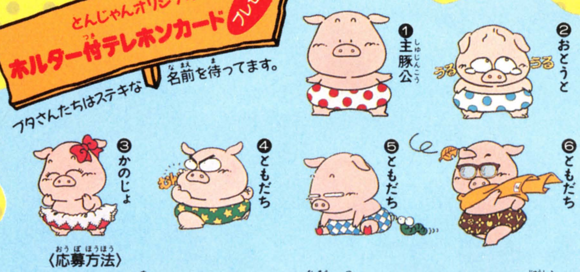
❶さて、いよいよスタート。まずはジックリ全体を見る。家の中に高得点のピーチ牌がいっぱい!と喜ぶのは早い。[のこりあと1イン]ということは、クリア牌だけしか落せないのだ。

❷まず右端の1コをⒷボタンでプッシュ。下から2段めの一列も左へプッシュして通り道をつくる。もうひとつおまけに、下から4列めも左へドン。

❸ここまできたらもうひといき。さて、この目の前の牌をⒶボタンでドドッとパンチ……と思ったら失敗するぞ。一度押したらもう引けないからⒷボタンで慎重に。

❹とにかく、外に出るには最後に動かす牌を1コだけにするのがミソ。最後の最後に「あっ外に出られない!」というのがよくある失敗。ドジッたら降参してまたやり直しだ。

とんじゃんオリジナル
ホルダー付テレホンカード プレゼント
ブタさんたちはステキな名前を待ってます。



〈応募方法〉
★①～⑥までの好きなブタさんキャラクターに名前を付けて(いくつでもけっこうです。)住所、氏名、年令を明記のうえはがきで送ってください。
★あて先 〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ジャレコとんじゃんテレホンカードプレゼント係
★抽選で100名様にプレゼント(当選者は景品の発送をもって、発表とさせていただきます。)
★〆切り 9月30日当日消印有効
★決定したキャラクター名は、ファミコン誌のジャレコ広告ページで発表いたします。

豪快、がぶり寄りソフト新登場!
おなじみリアル音声合成で臨場感バッチリ。

寺尾のどすこい大相撲™

JF-24
11月発売予定
価格未定
ファミリー コンピュータ™用カセット




irem
テレビ朝日系列、
人気アニメマンガ「お坊ちゃまくん」にて
CM放映中！
ますます快調！
アイレムは、おもしろゲームの
四次元ポケット。
※画面は開発中のものです。
BORURURU……N
可愛くたって許しはしない。この世はすべてお金なり!?
PC Engine
ミスターヘリ
Mr.HELI
だい ぼう けん
の大冒険™
PCエンジンソフト第2弾はまたまたアーケードヒットゲームの移植版。お金に目がくらんではヒーローになれない!?さて、君はどうする？
PCエンジンソフト11月発売予定
価格6,700円（税別）
©1989 IREM CORP
全米で大ヒットの映画をファミコン化!!
大リーグの醍醐味をそのままお茶の間に…。
メジャーリーグ
長年優勝の2文字とは縁のなかったチームが、アメリカンドリームの言葉のままに奇跡をおこす。そんな映画の楽しさをそのままファミコンソフトに移植／アメリカンドリームの続きは君の手で…。
ファミコンソフト 10月27日発売予定 予価6,000円（税別）
©1989 IREM CORP.
©1989 MORGAN CREEK/MIRAGE PRODUCTION
ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。
げき とつ
激突四駆バトル™
B.O.M
様々なフィールドをところせましとあばれまくる超壮快アクション／君のハンドルさばきが勝負を決める。追いつ追われつドタバタ争奪戦。敵にうしろをとられるな。いきなりスピンターンで正面激突クラッシュ／テクをみがいて君も全ステージ走破をめざせ／
ファミコンソフト11月発売予定
価格4,800円（税別）
©1989 IREM CORP.
臨場感あふれる
音声合成多数搭載
カラーセレクト 機能付き
バッティング
練習モード付き
※映画「メジャーリーグ」より 提供:日本ヘラルド映画
画面は開発中のものです。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。
アイレム株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9（岡本興産ビル）
アイレム・パーティ TEL.06-534-1060
テレホンサービス
札幌 011-685-9131 東京 03-823-5130
名古屋 052-323-0270 大阪 06-535-0651
福岡 092-475-9400



GAME BOY用
カセットシリーズ
新作テレホンインフォメーション
03-236-2000
倉庫番
SŌKO-BAN
伝染性パズルゲーム現る!
発売中!
¥3,090(税込み)
君に挑戦!!
倉庫を次のように整理して下さい。荷物は押すことはできても、引っぱったり、2つ以上重ねて押すことはできません。
さあ、君に解けるカナ?!
ヤッターっ!
一つの面をクリアーするとカワイイ女の子の声で励ましてくれるゾ
オリジナル面を追加した
11エリア108面+スペシャル・ステージ2面!
自分でステージをデザインできるエディット機能(3画面分)
ゲームをもりあげるアニメーションと音声合成!
パスワード入力で続きからプレイOK!
ゲームボーイ は任天堂の商標です。©シンキングラビット
●エディット機能を利用して君が作ったパズル面を大募集します!
優秀作品の中から抽選で、10名様にパナソニックCDラジカセをプレゼント!!
Panasonicは驚くほどの迫力音。
CDプレーヤ搭載FM(ワイド)/AMステレオラジオカセット RX-DS30 標準価格35,000円(税別)
●32キーフルリモコン ●重低音再生XBS回路
松下電器産業株式会社



ファミコン最強!
谷川名人にキミは勝てるか!?
相手の戦法に合わせて対応する谷川浩司(コンピュータ)と真剣七番勝負の対局。
対局
第46期名人戦(谷川浩司VS中原 誠)を六局すべて収録。
その他将棋の駒を使った遊び
名人戦で谷川浩司(コンピュータ)に勝った人の中から、棋譜の手数の短い順に
毎月30名様に 谷川浩司直筆色紙プレゼント!
9月14日発売
¥5,800(税抜き) R58V5921(PNF-T3) ROM(1メガ+バッテリーバックアップ付き)
谷川浩司の
将棋指南III



シナリオ制作/ロードブリティッシュ
音楽制作/戸田誠司
(FAIR CHILD)

¥5,900
(税抜き) R59V5922



ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち
呪文を合わせろ、ミナデイン!!
勇者のみに許された呪文「ミナデイン」。魔法系キャラ全員のMPを集中させたとき放つ、ドラクエシリーズ中、最高、最強の呪文じゃ！スゴイ！し、しかし、一体どうなってしまうのじゃろう?…ムム……。
カジノ大登場！
ドラクエⅣの格闘場が、カジノとなってパワーアップ／倍率なども大きくなって格闘場、スロットマシン、ポーカーゲームが用意されておるのじゃ ほっほっ♥
たのしいしかけがたくさんまってるぞ！こりにこったドラクエⅣの世界。
こんなに面白い、AI＋さくせん。
今回のドラクエⅣでは、戦闘モードで、君は勇者をプレイするとともに全軍の指揮をとる そのために「さくせん」コマンドをうまく使うことじゃ「さくせん」コマンドの中の「いれかえをする」と「さくせんをねる」は、戦闘モードの鍵を握るからのォ
さくせん
▶いれかえをする
さくせんをねる
さくせんをねる
▶みんながんばれ
じゅもんをせつやく
ガンガンいこうぜ
いのちをだいじに
いろいろやろうぜ
じゅもんをつかうな
走れっ！パトリシア！
仲間を10人のせられる馬車 そのひき手の馬の名前は「パトリシア」親しい仲間じゃたのむぞ！パトリシア！
波をつっきり、水平線のかなたまで！
おなじみの「船」での海洋ロマン、お楽しみイベントも、いっぱいじゃ！
大空を支配するのじゃ！
今回は「気球」で空の冒険じゃ 馬車ものせられるこの気球 いろんな謎を秘めており、そうカンタンには手に入らんらしい…
ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち
DRAGON QUEST IV
5つのストーリーにそれぞれの主人公
ドラクエⅣは、全部で5つのストーリーからできておる。最初の4つのストーリーは、それぞれが独立しながらも、君に巨大な悪の存在を教えてくれることであろう。そして第5話「勇者の物語」で、それぞれの主人公とともに、その巨大な悪に立ち向うのじゃ。
第一話 王宮戦士の物語
第二話 おてんば姫の物語
第三話 武器屋の金儲けの物語
第四話 ジプシー姉妹の物語
第五話 導かれし者たちの冒険物語
スタッフ
4メガ・バッテリーバックアップ・価格8,500円
1990年1月発売決定！
ロト伝説3部作——好評発売中！
ドラゴンクエスト
ROMカセット EFC-DQ 定価5500円
ドラゴンクエストⅡ 悪霊の神々
ROMカセット EFC-D2 定価5500円
ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…
ROMカセット2メガ＋バッテリーバックアップシステム 定価5900円EFC-D3
●価格は全て消費税抜きです。
株式会社 エニックス 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F
お問い合わせ 03(371)5581

DRAGON QUEST II
ドラゴンクエストII 悪霊の神々

迫る大神官ハ

エニックス愛読者大感謝フェ

小説ドラゴンクエストII

悪霊の神々 上 下

高屋敷英夫・著／いのまたむつみ・イラスト
豪華上製本 各定価1000円(税込)

世界征服をもくろむ邪教徒
大神官ハーゴンが
魔界の邪神と手を組んだ。
壮絶！ロト伝説最後の決戦(ファイナルバトル)



ドラゴンクエストストーリーブックシリーズ

登場モンスター200種以上

- ▶金色のストーンマン
- ▶無限増殖の謎
- ▶謎のメタルハンター
- ▶キラーリカントの栄光
- ▶呪いのブラックメイル
- ▶爆弾岩・故郷への旅
- ▶宝箱に潜む恐怖
- ▶泥人形の秘密
- ▶メルキドの守護神ゴーレム
- ▶悪魔族出世双六
- ▶合成魔獣異聞
- ▶スライム年代記

ドラゴンクエスト モンスター物語

かわいいスライムの奇想天外年代記や
「あっ!」と驚くモンスター達の新事実が満載
ドラクエファン必見のモンスター裏伝説





A5判・オールカラー・176ページ
豪華愛蔵本 980円

ゲームブックシリーズ

ゲームブック ジーザス

ハレー2061・謎の妖星獣(バイオモンスター)

発売中 文庫判550円



——2061年、ハレー彗星接近の年。——彗星探査船コメットに緊急事態発生!? 果たしてキミは迫り来る敵を打ち破り、ハレーの謎を解き明かせるだろうか？

エニックス文庫オリジナル小説シリーズ

未来落語戦士 虎丸伝

桜井和生・著
杉山孝幸・イラスト

発売中 文庫判450円



ときは西暦2311年。未来のおちこぼれ芸人虎丸、巣蘭、ノリ男の3人トリオが未来、現代、異次元と空間をかえ、まきおこす爆笑大騒動記。幻の経典「寿限夢」の秘密とは？

学園テニスKIDS

寺島 優・著
伊藤 実・イラスト

発売中 文庫判430円



チビのサトルとノッポのコースケ。この凸凹コンビが、テニス部の危機を救うために一念発起し大会に出場。素人コンビのまき起こす超奇跡とは？恋と笑いのハイスクール物語。

ピースランド殺人事件

—動物からの贈り物

野村宏平・著
いなもといくえ・イラスト

発売中 文庫判430円



Ⓒエニックス「アニマルランド殺人事件」より

平和な動物村に、突然巻き起こる殺人事件。真相の究明をめぐって動物たちが繰り広げる珍騒動に、村中大わらわ。軽妙な笑いとペーソスにあふれたシニカル・ミステリー。


DRAGON QUEST WORLD GOODS
ドラゴンクエスト ワールドグッズ
ドラクエグッズはなかまをよんだ！第Ⅴ期グッズ 9月15日（敬老の日）新発売。
スライムベビーが！スライムPバッグが！勇者の記録帳が！あらわれた。
ドラクエぬいぐるみシリーズ
スライムのこどもがあらわれた！
メタルベビーぬいぐるみ EP0057 1,200円
ベスベビーぬいぐるみ EP0056 1,200円
スライムベビーぬいぐるみ EP0055 1,200円 直径16cm×たかさ15cm
NEW
だって、だって、ホントにカワイイんだから。ボクの子供時代はこんなだったんだよ。スライムとベスはそのまんま小さく、メタルはまっしろなんだ！知ってた？ 直径16cm×たかさ15cm
スライムぬいぐるみ EP0001 3500円
スライムベスぬいぐるみ EP0002 3500円
メタルスライムぬいぐるみ EP0041 3900円
ベビーサタンぬいぐるみ EP0046 3200円 よこ20cm×たかさ25cm
スライムPバッグ EP0058 380円
NEW
お父さんスライムがスッポリ入るんだ。サイドにはオリジナルカラーイラストが10点も入ってる！フタも閉まるよ。よこ35cm×たかさ33cm×マチ22cm
NEW
ドラゴンクエスト 勇者の記録帳Ⅰ（無地） EP0059 250円 48ページ B5判
ドラゴンクエスト 勇者の記録帳Ⅱ（方眼） EP0060 250円 48ページ B5判
ドラゴンクエスト 勇者の記録帳Ⅲ（横ケイ） EP0061 250円 48ページ B5判
大好評のドラクエノートがフルモデルチェンジ！今度はカラーで、48ページ。方眼はゲームのマッピングにピッタリ。無地にはキャラクターの絵を描こう。
第Ⅳ期グッズ大人気発売中！
ノックするたび目がクリクリ。我ながらとってもカワイイと思います。
スライムシャープペンシル EP0048 380円
スライムベスボールペン（赤） EP0049 380円
メタルスライムボールペン（黒） EP0050 380円
ロト・メモリアル・ペンセット EP0051 1580円
〈ロトの剣定規（18cm目盛）、スライムシャーペン、スライムベスボールペン（赤）、メタルスライムボールペン（黒）〉
漆黒のスライムペンにロトの印。銀箔のロトの剣にルビー色のワンポイント
ラーの鏡 EP0052 1500円（直径20cm、鏡部直径13.5cm）
IT's YOUR REAL FACE！
机の上に立てかけることも、壁にかけることもできます。
ルイーダの酒場では、このカップに熱いコーヒーを注ぎ、旅人に飲ませたという。伝説のマグカップ！
ドラゴンマグカップ EP0053 1350円（直径8cm、高さ9cm）
ドラクエアイテムシリーズ
画面から冒険グッズが飛びだしてきた！
●キーホルダー
盗賊の鍵 EP0014 680円
魔法の鍵 EP0015 780円
最後の鍵 EP0016 880円
●ランチクロス
モンスター大好きクロス EP0017 480円
勇者と仲間たちのクロス EP0018 480円
ワールドマップクロス EP0019 480円
ぼくは人気者クロス EP0020 480円
●貯金箱
商人の宝箱 EP0022 1000円
通信販売のお申し込み方法。
通信販売をご希望の方は、住所・名前・電話番号・希望の商品名・数を明記し、代金と消費税3％分に送料手数料400円をそえ、株式会社エニックスまで現金書留でお申し込みください。現金書留が到着してから2週間前後でお届けいたします。なお、普通郵便で現金を送るのは法律で禁止されています。
送金額＝グッズ代金＋消費税＋400円（送料・手数料）。
ドラクエ文具シリーズ
机の上にドラクエワールド。
伝説のカンペンセット EP0025 1380円
（モンスターカンペン、スライム消ゴム、勇者と仲間たち鉛筆、ロトの盾ペンキャップ）
●筆箱
ドラゴンクエストワールドカンペン EP0024 500円
●下敷
ドラゴンクエスト冒険下敷 EP0035 200円
ドラゴンクエストⅡ冒険下敷 EP0036 200円
ドラゴンクエストⅢ冒険下敷 EP0037 200円
ドラゴンクエストポストカード EP0038 80円
ドラゴンクエストⅡポストカード EP0039 80円
ドラゴンクエストⅢポストカード EP0040 80円
ドラクエ陶器人形シリーズ
とってもあったかい！手作りの陶器人形。
陶器人形ハーゴン EP0047 1500円
陶器人形スライム EP0003 480円
陶器人形ベビーサタン EP0004 980円
陶器人形アークデーモン EP0005 1200円
陶器人形ドラゴン EP0006 1200円
陶器人形スライムベス EP0042 480円
陶器人形爆弾岩 EP0043 580円
陶器人形魔道士 EP0044 1200円
メタルスライム（メタルフィギア） EP0045 980円
ズシリと重いペーパーウェイト
●モンスターパーティー
陶器人形勇者 EP0007 980円
陶器人形戦士（男） EP0008 980円
陶器人形戦士（女） EP0009 980円
陶器人形魔法使い（男） EP0010 980円
陶器人形僧侶（男） EP0012 980円
陶器人形魔法使い（女） EP0011 980円
陶器人形僧侶（女） EP0013 980円
●勇者と旅の仲間たち
お求めは全国有名デパート玩具売場で
通信販売で売切の際には、切手にて返金させていただきます。あしからずご了承下さい。
グッズ取扱店
取扱店は日々増えてまいります。お楽しみに！
©1988エニックス スライムはツクダオリジナルの登録商標（24類）です
●価格は消費税ぬきです
ENIX 株式会社エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F TEL.03(369)8982

エニックス愛読者大感謝フェア　第1回抽選分

オリジナルテレカ当選者667名発表

北海道
函館市　佐藤文昭
釧路市　大林徹也
札幌市　橘誠　若松尚弘　澁田恵司　遠藤貴司　安藤寛司
網走市　大溝昌樹
旭川市　佐藤学　井原貴之
深川市　辻希
滝川市　竹内将幸
茅部郡　武沢栄二
空知郡　工藤瑞恵
山越郡　荒谷利幸
函館市　山田宣昭

青森県
東津軽郡　成田満
弘前市　藤田知道　野呂佳緒理　大修紘太
三沢市　山口英和
青森市　中西渉　白鳥広美
八戸市　中上克明　武田一郎
南郡　斉藤雅昭
北郡　斉藤松平

岩手県
北上市　照井修一
宮古市　岸原真澄
紫波郡　藤原孝治

宮城県
亘理町　虎岩頼晃
仙台市　渡辺文夫　貴田孝典　針生倫弘　菊池信史　阿部利明
気仙沼市　小山貴巳　阿部隆太
名取市　横田浩志　北村卓也
石巻市　佐藤勝博　横山大介
多賀城市　高橋勝則
塩釜市　阿部直己
桃生郡　佐々木良臣
柴田郡　岩間章　三浦聡

秋田県
大曲市　浅利忍
秋田市　滝田栄志　熊谷隆　谷口唯奈
南秋田郡　鈴木輝希

山形県
酒田市　斉藤仁康　阿部智
東根市　奥山学
天童市　佐藤真市
米沢市　近野哲也　佐藤貴弘
山形市　近藤隼美　伊藤祐介

福島県
会津若松市　内田英雄　渡部和美
郡山市　高橋克浩　遠藤昇
原町市　諸井庸二　白岩亮平
白河市　荒井匠
福島市　高橋俊樹　鈴木健司　佐藤博　菅野裕康
安達郡　菊池勤
伊達郡　菅野高広　田中光洋

茨城県
結城市　花田千裕
竜ヶ崎市　大越広典
土浦市　山下大志
水戸市　高橋恭平　中村真之
つくば市　竹井文厚
稲敷郡　石川康弘
猿島郡　滝口淳浩
鹿島郡　須賀田洋子
北相馬郡　大島辰徳
行方郡　水間一成　諏訪圭佑
北相馬郡　山川浩司

栃木県
矢板市　斉藤薫
宇都宮市　大野和明　中山英明　高橋康宏　帰山正之　佐藤剛　前川博　野口典昭
栃木市　北修尚弘
真岡市　加藤隆志
佐野市　藤堂貴彦
小山市　神山卓　町田博明　小倉一人
足利市　黒田隆行　亀田和幸　寺内剛志
大田原市　田口靖貴　小口研二
鹿沼市　根本育子

群馬県
藤岡市　松村正幸　田中聡
安中市　神沢昌之
太田市　森尻明彦
高崎市　長峰剛
富岡市　金子和人
桐生市　今泉真
前橋市　矢端将祥　柿沼哲
北群馬郡　丹野智子
邑楽郡　高垣俊希　尾比久尚貴

埼玉県
北埼玉郡　飯野剛
北足立郡　一場淳
大里郡　夏川大輔　よしのあつし　中島健二
入間郡　大島智之　高松洋樹　島崎高志　山崎達男　みやざきけんすけ
児玉郡　浅見達也
比企郡　石川あい子
新座市　熊崎誠実
坂戸市　池田真二　桜間慎二
久喜市　番場要
上福岡市　矢内亨
春日部市　後藤裕二
深谷市　樋口達也
所沢市　小泉すぎ子
大宮市　秋田晃一　堀太地　高野孝英
朝霞市　笠原幸子
川越市　神山康敬　加畑道明
上尾市　片山勝
鳩ヶ谷市　深沢陸
北本市　加藤健司
狭山市　園原浩史
東松山市　戸谷好二
行田市　手島大
蕨市　片寄悦昌
岩槻市　小宮優
桶川市　松浦俊介
蓮田市　赤池芳明　松瀬悠
熊谷市　根岸和彦
草加市　曽我健史　城戸祐介　本吉靖昭

千葉県
長生郡　田中祐介　琴寄泰光
東葛飾郡　本田昌久
夷隅郡　西川滋夫
山武郡　市原伸一
印旛郡　岩井譲児
千葉市　長谷川裕一　原田真実　田中彰　村田理　郷保さなえ　吉田和巳　青木岳夫　南佳男
館山市　長南剛
柏市　佐藤大樹　結束幸範
我孫子市　小池響子
我孫子市　山口真　大井麻紀
野田市　戸邉和成
東金市　小高敬子
習志野市　石井太郎
船橋市　杉浦涼
鎌ヶ谷市　今井誠
野田市　小林秀隆
君津市　荒川順一　高木正和
旭市　林正規
市川市　亀山貴司　渡辺千恵子　佐藤剛
佐倉市　落合秀和　秋山泰之　高田智之　小林慎一朗
松戸市　及川貴広　岡田幸雄　川端岳　小川満広　秋山昌之　山田真弓
流山市　杉村浩一　梅木太郎
茂原市　牧野茂一
八日市場市　飯島敦
木更津市　鶴岡卓正
山武郡　伊東正太郎　徳田昭吾

東京都
千代田区　長谷川恭祐
太田区　松田宏之　古田泰之　樋口真由美　四役正勝　古沢良幸　菊池健浩　田沼健　斉藤史芳
世田谷区　河村卓馬　前原義継　山田博之　古川雄一
足立区　日向智子　斉藤哲也　渡辺幸司　横田信一　横田太　横塚尚　竹矢勝　柳田紀行　染川正樹　益子晴徳
北区　新麻里子　小林弘親　森俊浩
葛飾区　露木広　畑中隆幸　笹原好治
港区　賀部慎史　金沢真征　林道賢太郎
江戸川区　大貫信治　増田裕喜　渡部頼信
新宿区　小野塚勝巳　田村順子　佐藤貴士
品川区　広川哲　土岐和広
中野区　富永和枝　合原竜太　宇都宮朋幸　中野美奈子
目黒区　肥田世紀　横田裕一　祐乗坊宗尊
杉並区　二木太三　鉾田祐也　長野琢
板橋区　村主啓郎　鈴木昭仁　板野道程　大村貴章　大熊英樹
豊島区　内呂和幸　清水忠義　下口たつお　森田健一
練馬区　高石勉　大場康代　山田国豊　木村敦
練馬区　宇都宮良子　大村誠　大内芳紀
渋谷区　長谷川大介
江東区　安食雅也
文京区　郡司秀俊
中央区　伊藤祐二
台東区　村上雅彦
荒川区　中瀬由恵
墨田区　山田克俊
調布市　能登敏記　佐竹義行
八王子市　守屋一夫　永島友和　熊野智晃　山崎貴裕
秋川市　吉田明
府中市　小倉淳一
小平市　野口祐一
三鷹市　岡村竜一
武蔵野市　平井健一郎
西多摩郡　武田洋子
立川市　高山茂
東久留米市　野田秀樹

神奈川県
横浜市　田岡壮平　伊藤麻衣子　円城寺讓　水田貴仁　松浦孝広　大室直也　藤平真由美　清水正美　高梨佳樹　森岡篤史　比谷英薫　岸由紀子　佐藤智子　鹿目健一　永塚亮　伊藤大介　上田論　佐藤玲　平岡徹　小板橋啓治　吉村義郎
川崎市　安藤邦重　牧弓子　大槻健司　古賀寛子　酒井秀幸　利川成哲　関口泰央
横須賀市　矢野仁志　大屋昌弘　沼田幸江　伊東智之
相模原市　大倉章子　井岸太　大森誠
厚木市　西沢友和　石井章彦　入口肇
藤沢市　田辺和也　柳沢太郎　木村純人　梶ヶ谷孝之
伊勢原市　河端徹
小田原市　新田裕一　奥津達也　石井智史　桑原ゆか
鎌倉市　前田吾朗
座間市　斉藤正知
平塚市　瓜生敏志
愛甲郡　常住正男　具志堅守

新潟県
五泉市　豊田豊
白根市　小柳洋
柏崎市　蓮池直樹　井貝渉
新津市　宮崎傑　生田誠
新潟市　島村友造　西山朗宏　平田和也
長岡市　西村康央
新発田市　中林裕二
西蒲原郡　長谷川巧
北蒲原郡　荒木亮
中頸城郡　関裕一

富山県
富山市　近藤史　岩林将茜
新湊市　宮本晋平
小矢部市　中谷吉孝
高岡市　小川哲治
西砺波郡　長沢淳一
婦負郡　笹木克樹
上新川郡　清水克行

石川県
金沢市　吉祇直次郎　岡田誠二　江村禎昭　橋本亮史　横山孝行
七尾市　島崎保
松任市　木下伸吾
羽咋郡　稲荷隆

福井県
大飯郡　藤田正吾
福井市　岸和弘

山梨県
東山梨郡　大島洋
南都留郡　長田一秀
甲府市　倉田さやか
韮崎市　松井健司

長野県
南安曇郡　山崎英樹
諏訪市　武居佐絵子
長野市　高橋和久
伊那市　小栗俊博
小諸市　木藤浩二
上田市　三戸部陽一
大町市　伊東亮　中村裕明

岐阜県
岐阜市　高橋宏治　村中力　今井大介
多治見市　小泉岳布
高山市　森下隆兵
瑞浪市　小栗昌浩
恵那郡　安藤栄三
本巣郡　竹田宗利
羽島郡　田島永一郎
加茂郡　安藤浄

静岡県
静岡市　首藤広美
富士市　前島幸児　山田誠　望月智宏　佐野剛敏
掛川市　桐沢司
御殿場市　田中陽一
浜松市　平川直義
三島市　多田久美子
磐田市　芝田貴浩
清水市　佐野光良
藤枝市　山崎岳司
沼津市　石井勉
焼津市　青木新太郎
磐田郡　仲安亜味　長谷川智紀

愛知県
名古屋市　伊藤哲　兵藤公治　加藤貴一　市原光彦　中西真　石川雅章　入山展立　近藤一誠　浅見真規生
豊川市　福井利明　石黒慎太郎
岡崎市　中根史詞　野村幸司　近藤竜英　松井淳
一宮市　田中努　服部豊
知多市　杉俊之
尾張旭市　加藤英忠　大岩庚平
春日井市　安藤大輔
豊田市　大原泰行
西尾市　杉浦孝
犬山市　丸山康秀
豊橋市　鈴木一史
西春日井郡　清水秀晃　山本好則　井上統雄
知多郡　小林一寛
海部郡　中村暢秀　片岡暁美　佐藤司　伊藤健一　三浦一馬

三重県
四日市市　海野泰尚　多田大介　長谷将弥
亀山市　早川聡
松阪市　高瀬幸弘
度会郡　喜多井剛志
南牟郡　芝田淳
松阪市　山下幸紀

滋賀県
草津市　中島直希　島本かおり
彦根市　若林久義　馬場伸治　上田豊成
大津市　南出成崇
愛知郡　宮坂篤史
野洲郡　北村愛

京都府
京都市　木村良　杉浦正紘　松井克之　八木弥生　永谷晶範　北尾雅美　浅田晃市　中谷尚美　前川貴司　山田一正　木村友哉
宇治市　相沢幸林
綾部市　福井誠
城陽市　竹内健二　山本貴志

大阪府
貝塚市　秦誠介　南忠政
堺市　田中毅
摂津市　土井亮二
東淀川区　横山慎治
平野区　守殿知晶
堺市　谷口宗史
豊中市　上垣成太
東大阪市　根本康伸
松原市　常石武志
淀川区　小野祐彦
鶴見区　吉永明子
大阪市　小田義晴
守口市　藤島明
鶴見区　岸仁志
吹田市　松井利子
岸和田市　赤坂徳洋
生野区　金光美典
住ノ江区　川崎泰明
平野区　紹野肇
寝屋川市　松崎正欣
城東区　竹本有美
旭区　安藤晃平　桃原年男
堺市　上村香介　西野崇文　中野秀之　坂口秀平
池田市　渡辺規之　麻沢正義　中田誠紀　根岸正和
松原市　石川加奈子
門真市　上野和博　岡田倫一郎　横手通敏
此花区　峰宏之
枚方市　川口雅弘
藤井寺市　垣内大樹
柏原市　伊藤裕一
東淀川区　中島寛紀
泉大津市　前田英昭
南河内郡　堤竹志
東大阪市　奥村順　蓬原貴弘
豊中市　宮崎論　生藤真行　松本明之
東成区　井戸美樹
東大阪市　森幸男
寝屋川市　小方猪早夫
大阪市　中島育央　村田百基　田中典之
高槻市　益田大輔
和泉市　佐々木賢一

兵庫県
神戸市　大野悦史　中尾暢也　西村圭司
神戸市　井口明　松本亜希子　竹内宏之　浅野真一　村上立
尼崎市　土田道寛　大内俊　隅田香澄　古城秀浩
川西市　盛田創一　奥谷英樹
明石市　安福順子　阪本茂
西宮市　音地幸一　畠山善弘
姫路市　外川達也
芦屋市　浜田尚利
竜野市　内海善議
伊丹市　石倉勝弘
多紀郡　北村尊
赤穂市　竹林章光
宝塚市　伊藤尚弘
三木市　松崎隆浩

奈良県
奈良市　山口瑠美　山本光彦　大西美佳　水谷嘉志　松井昭憲
北葛城郡　横沢寛　新山雅之
生駒市　中塚聡　鈴木浩介
大和郡山市　水野公智
大和高田市　上田寛
御所市　中村道広　近木良平

和歌山県
海南市　中西正明
東牟郡　楠本昌志

鳥取県
倉吉市　長田英二
鳥取市　白岩成友

岡山県
岡山市　宰田数浩二　神達正樹　武島秀範　梶谷明誠　後藤晃　中村誠　曽根高ゆみ
倉敷市　栗坂智彦　八木憲典　三沢昌弘
久米郡　谷口幸司　黒瀬純也
小田郡　長尾康弘
備前市　大森政和
赤磐郡　大森崇

広島県
広島市　富広和志　上野経太　黒瀬昭子　潮見匡史　藤本雅史
呉市　野間瑞穂　国保喜之　前中雅之
福山市　徳永厚士　谷山英史
廿日市市　河野博史

山口県
萩市　岩出幸司
豊浦郡　森本竜雄
徳山市　磯部英昭
山口市　原桂子
防府市　門出勝利
玖珂郡　好本和弘

徳島県
小松島市　中井志保
板野郡　佐藤元通

香川県
高松市　岡崎泰昌
坂出市　平田忠義
香川郡　松岡義朗
丸亀市　原茂樹

愛媛県
松山市　谷山勇一　平岡裕一郎

高知県
高知市　吉本敏久　前田昌利　谷本豊弥　竹井大智

福岡県
北九州市　冠英孝　三田明浩　三好昌明　松本大悟　江島孝志　大石通候　藤野浩美　守田純司
福岡市　宮崎貴子　平野史子　田中博睦　深田章夫　岩永陽平　鬼塚勝和
春日市　大住裕二
鞍手郡　岡元勝治
浮羽郡　原護生
八女市　諸岡尚博
京都郡　野口大輔
粕屋郡　安森順一

佐賀県
佐賀市　石井達也　内田匡俊
鳥栖市　飛松武敏

長崎県
長崎市　平湯要　松田北斗　吉田将裕　川瀬俊信

熊本県
熊本市　竹田幸輝　松本貴志
水俣市　部富高志

大分県
大分市　佐藤和隆　阿部隆行　実崎誠司
速見郡　藤井征秀

宮崎県
東臼杵郡　那須崇
延岡市　大谷創　原田直人

鹿児島県
鹿児島市　木山俊介　羽田洋一郎　村尾哲
肝属郡　末吉博行

●ブックマーク4点セット
千葉県富津市　丸　貴光
他332名

商品発送は9月上旬予定。
尚ブックマーク4点セットの発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。



ENIX
株式会社エニックス出版局
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25
西新宿木村屋ビル5F
TEL 03—369—8982


SQUARE



FINAL FANTASY III

SQUARE

IとIIとIII

FFのことなら意見、感想、希望、イラストなどなんでもOK.／思いつくままを右のハガキに書いてスクウェアまで.／君のメッセージを待っている。



FFオリジナル
グッズセット
プレゼント／

※全応募者の中から抽選で500名様に
FFオリジナルグッズセットをプレゼント／

ゲーム以外の楽しさを追求する！

ファミ通町内会

ディズニーランドっていうのはそうとう面白いね。ファミコンもPCエンジンもかなり面白いけど、ディズニーランドはもっとずっと面白い。かなわんなあ。

日記でこんにちは

水野店長の巻

8月○日
ついにPCエンジンを入手した。これで思う存分『ガンヘッド』をプレイできるってもんだ。これからなんとかしてソフトを増やしてだな、そのうちPCエンジンのゲーマーになってやるぞっ!! とか思う。これは冗談ではない(でも冗談)。

8月○日
ファミ通編集部に勤務する怪獣ひでごんすこと柴田英春は、とってもエッチな野郎だ。いま私の目のまえで原稿を書くふりをして、『ビデオ・ザ・ワールド』とかいうその方面の雑誌を読んでいる。エッチ道に走るのはいいが、ただ次のふたつのことは必ず守ってほしい。ひとつは、体を大事にすること。エッチも健康であらばこそだ。そしてもうひとつ、いいビデオがあったらひとこと私に声をかけること。わかったね、柴田くん。

8月○日
『ファイ○ルファンタ○ー』でさんざんもうけたS社のH氏来社(「さんざんもうけた」はS社にもH氏にもかかる)。彼はついこのあいだまで千葉県の住民だったのだが、このたび晴れて(?)練馬区の住民となった。この夏は太平洋に浮かぶ常夏のハワイとやらへ行ったそうで、白い歯がいやにまぶしい。いつの日かこの私も、ヤシの木かげでドンジャラホイしたいものだ……。

それはそうとS社のHさん、『○ァイナル○ァンタジー』の3作目製作するんですってね。また売れるといいね。

8月○日
色校正の日。色校正というのは、本になる一歩手前の最終段階のチェックなのだ。ゲーム画面のまちがいはないかとか、指定した色になってるかなど、全ページにわたって細かーいチェックをする。ここでまちがいを発見しとかないと、もうあとはないから大変なのだ。この作業は、しばしば深夜まで及ぶ。むかしはよくドミノピザとかデリバリーしてもらってたのに、最近はとんとごぶさただなぁ。腹へった。

8月○日
夏休み明けで出社したら、P社のIさんから西田ひかるちゃんのバースデイパーティーの招待状が来ていた。でもその日時を見たら、なんときのうではないか！ くやしーったらありゃしないのだ。夏休みなんてさっさと切りあげて、ひかるちゃんに会いに行けばよかった。でもしょうがないので、花王ビオレ洗顔フォームのイメージソングにもなっている新曲『Natural Summer Days』を聴いて、くやしさをまぎらわしたのだった。

8月○日
いまこの原稿を書きながら聴いてる音楽はパット・メセニーという人のアルバムで、彼の音楽を聴きながらだと、実によく鉛筆が進むのだ。反対にぜんぜん仕事がはかどらない音楽ってのもある。みなさんも気をつけよう。



机の上にはいつもひかるちゃんが…

みずのてんちょう
暑い季節は、スニーカーは素足ではくのがいちばんなんだけど、アンヨがムレて、くちゃいくちゃいになっちゃうので考えものなのだ、とか言っていた。んじゃ、やめればいいのにねぇ。

ファミコンゲームをお習字してしまう！

Kiss me! Oh! Shuji

キスミー！ お習字



体感ゲームが流行ってるように、これからのアミューズメントって、どんどん大がかりになっていくんだろうね。町内会もそれに負けないようにガンバっていかなきゃなーと考えるのだ。

佳作のみなさん

中級クラスのテキトーによくできた作品がたくさん集まった今回のお習字のコーナーなのだ。中級クラスというと、東京のデパートでいうと松坂屋、松屋といったところでしょうか。ま、今度は伊勢丹あたりをねらってみたらいかがなもんでしょうかね。そんなわけで、お待ちかねの選評いってみましょう。まずは、**銭湯シーン**ってやつね。あたまのかたいオジサンなんかで、ほんとにこういうもんだと思ってる人もいるかもしれないね。**クインティられた遊び**。いやーこいつには泣かされました。よく知らないけど、**相川恵里**って歌い手さん？　時事ネタの**自民好かん**は、国民感情をよく表わしているね。

AI機能搭載!!
ドラクエIVの
銭湯シーン
by ちょっとちがった？
神奈川県 佐貫光

ケルナグール
まちの光とかげの！
中丹
by てつやたけだ
岡山県 ゼット

ミニ四駆い
アヒルの子
兵庫県 立花建三

クインティ
られた遊び
読者 ああああ
群馬県 匿名希望

久々のアイドルネタ
相川恵里
（タイガーヘリ）
by みずみずみずみずみず
長崎県 中村左吉

ファミコン探偵倶楽部II
うしろ、
にっかつ劇場
by ミーくん
東京都 鈴木秋義

黒き株とピンクの芸者
自民好かん
（蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン）
三重県 水谷彰宏

倍あるカップ
ボイン
（ファイナルラップツイン）
（死語 ドンマイ！）
by 下ネタすんまへん。
京都府 なむ子

金の鳩賞

巨泉のワンダーモモいらない
by. おまえこそいらない

岡山県 レオン・リー

たいへんよくできました

金の鳩賞としてはちょっと力不足かもしれないけど、まあ今回は大まけしちゃいましょう。こんなものいらないっていわれたって、アンタはそうかもしれないけど、私は欲しいなあ。

銀の鳩賞

マタグラ部（マーダークラブ）
by マタグラ部ってなに？

愛知県 こみっく

マタグラ部っていったいなんなんだー！ とつい文句のひとつも言いたくなってしまう作品だ。そんなもんがこの世に存在するなんて、考えただけでウレシくなってしまうのだ。いいねえ。

予選通過のみなさん

話は変わるけど、今は台風シーズン。タイフーンなんて英語にもなっている台風は、夏から秋にかけてやってきて、この日本に多大な被害をもたらすホントにこまったやつなのだ。んでこの台風、北半球と南半球では、渦の回転する向きが逆方向だってことをご存じだろうか。北半球では左巻きに、南半球では右巻きになってるんだね。いやー自然って不思議だよねー。それにつけてもタメになる町内会なのだ。じゃ選評ね。**必殺小児用バファリン**は、似てないようで似てるヘンな作品。関係ないけど、**さびしいねッ大洋**もよかった。

クインティとキラーズ（ピンキー）
by 344
宮城県 三好敏喜

聴牌迷う字牌や（天外魔境ジライア）
by 持杉ドラ夫
東京都 浜田誠二

♫夢の中へ 夢の中へ 行ってメタファイト ♯思いませんか～
by 斎藤由真で～す！
青森県 ろっきい

姫路太鼓（イメージファイト）
by ごっきー
富山県 梧桐剛志

必殺 小児用バファリン（道場破り）
by サド子メゲ
長崎県 中村左吉

かわいいかわいい魚YASHA
by ♪♪♪♪♪
宮城県 みーな

おっことし けんこつ とうちゃん（おっことしパズル とんじゃん!?）
埼玉県 小森谷和信

石の上にも ざんねんですが あなたのぼうけんのしょは、きえてしまいました。
埼玉県 ダイアナ★

少年よ大志をいただきストリート 私の店によってって
広島県 乱馬1/3

ネコの巣のようかい（ネクロスの要塞） ニャーゴ
長野県 百瀬努

いらだちストリート 熱海のお船で酔っちゃって（いただきストリート 私のお店によってって）
by 船酔い オェー
石川県 ゲロンパ

新しいアーサーがきた、希望のアーサーだ!!（朝のラジオ体操のテーマ曲）
by M5。
東京都 HIマクダノー

猿も ビバ ラスベガス（木から落ちる）
by クロムウェル
山口県 清教徒革命

うさぎの悲心劇の殺害事件（うさぎの次元の盗難事件）
by 鬼の教頭
北海道 真弓佳久

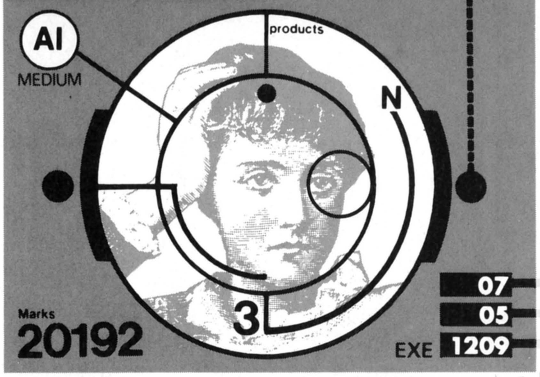
さびしいねッ大洋（熱帯魚）
大洋ファン
長野県 津金秀樹

恐怖！ 燃える！ お爺さん（燃えろ！ お兄さん）
by 火葬
北海道 匿名希望

手、とれます！（テトリス）
by ミサイルパンチ
ダァーッ。
大阪府 ゴリーラ

ラッパのマークの倉庫番（セイロガン）
by 投稿一筋30年
新潟県 とくめいきぼう

ファミ通町内会

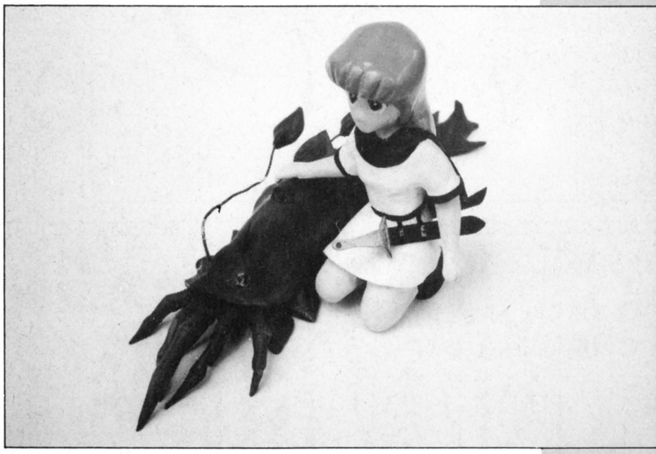


付属芸術大学

いつも音楽を両耳から流し込んで原稿を書いてるアタシは、仕事のBGMはたいていワーグナーかマーラーと決めている。でも、筋肉少女帯もいーよな!!

今週の3D大作戦 OPERATION 3D

各1501ガバス



愛知県　納谷一彦

私が作った女戦士とえびです。材質はフォルモ。今は『ワンダーモモ』のモモちゃんを製作中。

●選評　女戦士の服装がまるっきり『海のトリトン』。しかし、えびってなんだ？　えびって！



福岡県　バットマン

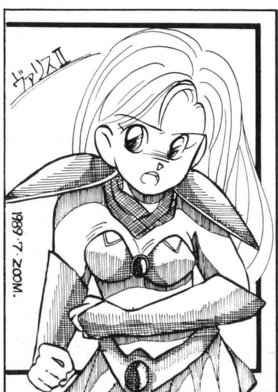
『北斗の拳』のカイオウです。材質は紙粘土。プラカラーで塗装。

●選評　何か中に人が入っているようなプロポーション。特撮のぬいぐるみみたい。

今週の色っぽいイラスト ILLUST ON COLORED

各666ガバス

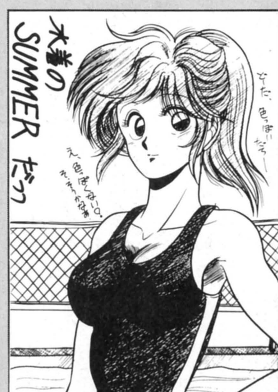
●選評　だんだん本質を突いてきたような気もするし完全にハズしたような気もするこのコーナー。次号から普通のイラストに戻そうかな、なんて弱気な今日このごろ（暑い）。



神奈川県　ズームイン杉田



秋田県　片河称弥二等兵



兵庫県　森繁正也

早くも中間発表 ぬゎんでもBEST10
好きな会社投票

1位	コンパイル	18通
2位	松下電器	11通
3位	大宝物産	7通
4位	アスキー	5通
5位	ナムコ	4通
5位	小学館	4通
5位	ソニー	4通
8位	カルビー	2通
8位	カプコン	2通
8位	田宮模型	2通

●選評　ハッハハハー！　もう来ましたか。最初はもー少しゲームメーカーが入るかと思ってたんだけどねー。しかし1位がコンパイルとは…オタッキー!!

各1000ガバス

今週のアートな4コママンガ様

CARTOON

千葉県 オヒヒ



最近うちの犬がものを言うようになってきた。絶対匿名でお願いします。

●選評　この手のってほのぼので落とすんだけど、最後のチンポコがクセモノだなぁ。

岐阜県 吉田昭宏



これは63年の年賀はがきで、じつは切手シートが当たっていたというしろものです。

●選評　なんじゃーこりゃー!!　あまりのカルトさにオクラになっていた作品なのだ。

栃木県 にぱぱ高橋



こういう無口でイキなババアってけっこういると思う。後ろ姿がステキ、キャー。

●選評　ラテンのリズムが似合いそうな作品だね(あまり考えずに選評している)。

ART

1334ガバス

今週の野性の王国

WILD KINGDOM



千葉県　ガリレオ・ガルボー

うちの猫2匹です。この2匹はじつはメス同士なのですが、白猫のほうの表情がじつに色っぽいと思います。イヤーンな感じ?

●選評　以前にも猫のオルドのような写真があったけど、こっちは完全にがっぷり4つ。いやーん、このエッチ猫(じつは違う)!!

各333ガバス

今週のアートな一句

IKKU

友だちに
貸したゲームが
売られてた

静岡県 佐藤竜馬

なんとかの
ひとつ覚えが
2、3

岡山県 庄司 富

1688
ガバス

今週の
CITYMIRACLE

街の新名所



兵庫県　田中毅

この写真は旅行先の田舎で撮ったものです。トイレはTOTOの時代なのに。

●選評　スーパーである。便所を超えた便所ということですな。でもどう見てもほっ立て小屋にしか見えないよーな……、おい。

1486
ガバス

今週の

野菜の王国 VEGITABLE KINGDOM



東京都　小林朋寿

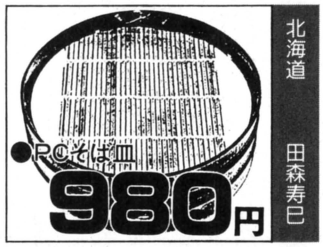
家の近所の畑でとれたミョーなキュウリです。"野菜の王国"に載せてください。

●選評　これモノクロだからなぁ。なんか、アレみたいだなぁ。やだなぁ。絶対アレみたいよ。

各444
ガバス

私も町のレポーター

CITYREPORT



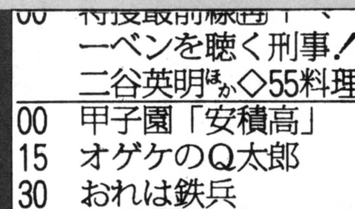
北海道　田森寿巳

●選評　ある意味でハイテクってやつですかぁ。スノコがマトリックス空間のように見えてくるぜ。

●選評　えーっと投稿人はですね、このウフフというところに透視メガネ的なアブなものを感じたわけね。



東京都　なかくん



福島県　遠藤則彦

●選評　なんかQちゃんが急に大人になったような気がしたのはアタシだけでしょうか。んなこたないよな!



宮城県　くまのプーさん

●選評　ソフトベースボーイ。直訳すると柔らかい基地の少年、ですか。も―わけわかんない!　ゲームボーイネタもよく来るなぁ。

今週の

アイドルのネツ造倶楽部

IDOL MAKING CLUB

アイヤー、いつか来るんじゃないかと思っていたがとうとう!　これはつまり、文面を読んでもらえばわかるよね、そういうことなのだ。そこで山下陽子ちゃんに連絡!　これを読んで、友だちになってもいいな、とか思ったら編集部に連絡してほしいわけ。住所を教えるのは陽子ちゃんのOKが出てからね。さぁ、おねがいしますの恋のゆくえはァ!?

僕は6号の今週のアイドルに載っていた、山下陽子さんに恋をしてしまいました。僕も15歳で、鹿児島に住んでいるので、どうか友達になってください。それと、鹿児島のどこに住んでいるか教えてください。ちなみに僕は、鹿屋です。

鹿児島県　おねがいします

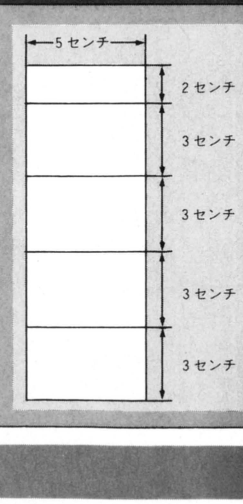

1818
ガバス
今週の
アイドルのネツ造 IDOL

鹿児島県　山下陽子

この人、じつは私です!!　あんぱんマンファンの15歳。

●選評　堅ーい、表情が堅ーいぞー!　それに、この背景は何?　でも今井美樹に似ているような気がする。でも渡辺美紀にも似ているような気がする!!

4コママンガのオキテ



各222ガバス

(特集)

私の報告書



いやー、そろそろ涼しくなって、ってこの原稿書いてる時点じゃまだガチガチに暑いぜ(よくある話)。

◉ぼくのおばあちゃんは、今までラジオなどの電波は**電線で来る**と思っていたらしい。
秋田県 高橋昌也

◉ぼくの友人は、ファミコンを買ってかれこれ4年になるが、いまだに「**やる前は**手を洗ってね」という清潔主義を捨てていない。
静岡県 ケリック

◉うちの犬のジュンは、しっぽをつかむと**ポーズ状態**になり、放すと解除されます。
東京都 大野要介



◉ぼくの家の近くの店は、「**立ち読み一冊50円**」と書いてある。
佐賀県 田久保誠記

◉さっき、我が家の冷蔵庫をのぞいたら〝**タンスにゴン**〟が入っていた。
静岡県 影山直樹

◉ボクの友だちのIは、飼っている金魚に好きな女の子の名前をつけて**ひとりで**楽しんでいる。
奈良県 タイガードラマ

◉かなり前、地震があったときに父が、「これは**マグネシウム3**はあるぞ!!」とすっとんきょうなことを言った。
静岡県 影山直樹

◉先日、初めて行く喫茶店で「**いつものやつ**」と言うと、なんとコーヒーが出てきた。
神奈川県 山田大輔

◉うちの家には、よく隣のじいさんが**迷いこんで来る。**
東京都 梅玉喜地

◉この前、バスに乗っていたときに3歳くらいの子供が、頭のハゲたおじさんに「どーしたの? **アタマ**」と面と向かって言っていた。
東京都 河原照美

◉英語のY先生がやたらと死語を使うので、僕たちは**死語追放運動**を起こした。
岡山県 南堀芳正

◉正直者の転入生Aは、自己紹介のとき、「ぼくが今度この学校に**遊びに来た**○○です」と言った。
大阪府 オオヒルメのミコト



◉僕の家から離れたところに住んでいる怖いおじちゃんの飼っているドーベルマンの名前は**タマ**です。
福岡県 永薮康行

◉この前、うちに野良猫が来た。兄が追いかけていくと「シャー」という猫のうなり声がした。見にいくと、それは、兄が**鼻をかんだ音**だった。
山梨県 ななしのミークン

◉以前、僕の兄はバイクを**土足禁止**にしていた。
長野県 ユンケル





あて先は
ファミ通町内会
各コーナーまで

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部
ファミ通町内会 付属芸大○○○○係

道 大 其 光

占う人
福田有宵先生



易占からトランプ占いまで幅広いジャンルの占いをこなす先生なのだ。

開運占いコーナー

易は勉強

えー、どんな運勢が出ても、ショックでひっくり返ったり、喜びすぎてまわりの人に迷惑をかけたりしてはいかんよ。禅マインドじゃよ。

易で占う9月1日から9月13日の運勢

1月、5月、9月生まれの人

夏の疲れが出て胃腸が不調となる。9月初旬の便秘、下痢に注意。金運は小吉。少ないお金はうまく手に入る。親から説教されたときに逆らうと小遣いはもらえなくなる。異性運はスムーズにいかない。ライバルが出現し、相手は強敵となる。ねばりと押しでチャンスをつかめ。ゲームは新しく発売されたものより、古いものや過去にプレイしたことのあるものがいい。新しいものなら脱衣麻雀が大吉。

1月生まれは、月初めは好調だが中旬は対人面での苦労があるだろう。とくに、誤解や意見のくい違いには注意。攻めより守りの姿勢で生活して吉。甘い考えは捨てて、他人をあてにしないこと。1と5、黄色、靴と靴下などが幸運を呼ぶ。

5月生まれは、思わぬことがきっかけでツキをのがす。親友とのケンカに注意。言葉の使い方が悪いとツキをのがすことになる。4と9、白と銀が幸運を呼ぶ。

9月生まれは、いつものペースを守って吉。ペースを乱すと目上の人に叱られる。友人からプレゼントがありそう。4と5、ピンクとオレンジ、清水が幸運を呼ぶ。

これがあなたの勉強運

1月生まれ	5月生まれ	9月生まれ
学校生活のムードが低調ぎみのとき。そそっかしさが出て、忘れ物や落とし物をしてしまいそう。	心機一転すれば吉。勉強する意欲は出るが、根気不足、ねばり不足のとき。移り気にならないように。	いろいろな分野の勉強をすると気分が散漫になる。的を絞って勉強すること。復習より予習を中心に。

2月、6月、10月生まれの人

健康面は良好。ただ、健康管理をおざなりにすると思わぬ故障が出る。ふとんから飛び出しての寝冷えに注意。金運は吉だが、9月中旬に出費がちとなる。9月初旬から節約を心がけるように。異性運はケンカか仲直りのチャンスがあるとき。また、相手にアタックする勇気がなくて、片思いになりがちなときでもある。ゲームは新作ゲームが吉となる。自分が魚になって水中を遊泳するゲームもラッキー。

2月生まれは、生活のリズムがはっきりしないとき。夜型になっている人はトラブルが起きそう。積極的な姿勢でものごとにあたること。言葉遣いが悪いと幸運をのがす。4と6、茶色が幸運を呼ぶ。

6月生まれは、全般に吉運。リーダー的な立場となって行動しよう。意地を張らないこと。怒った顔を見せると人気が下がる。3と0、青、笑顔が幸運を呼ぶ。

10月生まれは、家庭運が大吉。手伝いをすれば臨時収入がある。書けなかった手紙はこの時期に書くこと。自信の持ちすぎや自慢はマイナスになる。軽率な行動は控えて。2と7、白と青が幸運を呼ぶ。

これがあなたの勉強運

2月生まれ	6月生まれ	10月生まれ
一歩ずつ積み重ねを続けるとき。能力があってもそれは隠しておいたほうが、あとあと開運する。	順調に勉強が進められるとき。今以上に張り切れれば、本来持っている実力を出すことができる。	不得意科目がグーンとわかるようになる。教室などでは落ち着きを失わないようにしていれば吉。

3月、7月、11月生まれの人

収入が多いときだが、出費も多いとき。金運は悪くないので、おごるときはケチらずにおごろう。女性からの収入がある。健康面は大いに順調。元気があり余って、夜ふかししそう。寝不足と右足首の打ち身に注意。異性運は意外な出会いあり。チャンスがあったらのがさずアタックすること。年上の女性が吉。ゲームは相手が人間のシューティングゲームが吉。ゲームで賭をすると、悪運を招いてしまう。

3月生まれはマンネリムード。ルーズになりがちなので生活に新風を入れること。おしゃれをするのが吉。努力すれば願いことがかなうだろう。目に表情を表わして吉となる。5と7、赤と紫が幸運を呼ぶ。

7月生まれは元気があるとき。体を動かすのが吉。せっかちになると、人の恩をあだで返してしまう。チャンスは下のほうにある。5と10、黄色と黒が幸運を呼ぶ。

11月生まれは、いつものペースで進めて吉となる。友情を温めるとき。親の愛情を肌で感じるだろう。何につけても女性は吉だが、男性は待つ運勢となる。5が大吉。白と赤が幸運を呼ぶ。

これがあなたの勉強運

3月生まれ	7月生まれ	11月生まれ
最後の詰めで吉凶が分かれる。投げ出さずにねばるのが吉となるが、ムリをするのは逆効果となる。	まわりの友人をライバル視すると気疲れする。気楽につきあえ。9月の12日と13日にミスをしそう。	気力が十分あって好調なとき。自分の思ったとおりに勉強して吉。友人とのつきあいが役立つとき。

4月、8月、12月生まれの人

金運はよくも悪くもない。アルバイトは避けたほうがいい。家の手伝いで金運が上がる。強引に小遣いをせびってもダメ。健康面は食べすぎ飲みすぎに注意。虫歯のある人は、早めの治療を。とくに下の歯の治療は怠るな。異性運は9月初旬に声をかけることで開運する。強引な態度をとると嫌われる。クラス内の相手なら大いにチャンスあり。ゲームはきれいなグラフィックとストーリーのものが吉。

4月生まれは、抜群によい運勢のとき。吉運すぎて調子に乗りやすい。少しはほかの人のことも考えて。欲を出しすぎないようにせよ。3と9、黄色が幸運を呼ぶ。

8月生まれは臨機応変な態度で開運する。相手に合わせてつきあうように。電話でのコミュニケーションが楽しくなるときでもある。3と8、緑と青が幸運を呼ぶ。

12月生まれは、自分を知って危険な誘惑を避けるように心がけよう。もめごとには首を突っ込まないように。行動するかどうかは、情報収集の後で判断を下そう。現在は非常に幸運なときだが、3と0、白がさらなる幸運を呼ぶだろう。

これがあなたの勉強運

4月生まれ	8月生まれ	12月生まれ
スケジュールをしっかりと立ててその60パーセントをこなせばよい。ムリに遊びの誘惑を断わるな。	能力を蓄積するとき。ここでがんばっておけば、秋以降が楽になる。やりすぎで頭が痛いことも。	9月初旬は順調にこなせるが、9月10日すぎは下降ぎみ。欲張った勉強方法はかえってロスが出る。

新着ゲーム通信



かってにシロクマ
おそ松くん
ヘラクレスの栄光Ⅱ
大迷路
シャンカラ 陰謀の惑星
エモやんの10倍プロ野球
未来戦史ライオス
ゴルフッ子オープン
リュッター
ガンヘッド
グリッドグラバー
ファイナルファンタジーⅢ
シーサイドバレー
コスモタンク
ヘルツォーク ツヴァイ
逐電屋藤兵衛
PC原人
ドラエモン
ゴズミックファンタジー
ヴェイグス
ROMROMスタジアム
バットマン
源平討魔伝

9月15日号

NUMBER 19

ファイナルファンタジーⅢ

コズミックファンタジー

かってにシロクマ

CBSソニー　12月発売　5900円

わ、わたしは木っ!! なんちて

ギャグの嵐なのだ!!

大人気漫画の『かってにシロクマ』が、アドベンチャーゲームになった。原作と同じく、大自然が舞台なのだ。

このゲームの主人公は、くまのシロ。ある日、シロのもとに神様が現われてお告げをした。「魔王が出現して、世界の自然を破壊しようとしている。シロよ、つぎはおまえたちの森が狙われているぞ。魔王を倒すのだ！」と。

で、キミはシロになりかわって、魔王打倒の冒険に出発するわけ。最初にシロがしなくてはならないことは、いっしょに冒険してくれる仲間を捜すことだ。仲間とは、いのししの子供のウリ坊とヤマネのちょしちゃんだ。2匹とも、森のどこかにいるぞ。2匹を見つけて3匹パーティーを組んで、魔王の住む魔神山に向かうのだ。

移動中の画面は、トップビューのマップ画面。ほかの登場動物との会話や重要な場所、アイテムを見つけたときなどは、コマンド選択式のアドベンチャー画面になるぞ。

シロのお母さん、弟の大ちゃん、ちょしの親友のももちゃんなどと会話して、情報やアイテムを集めながらゲームを進めていこう!!

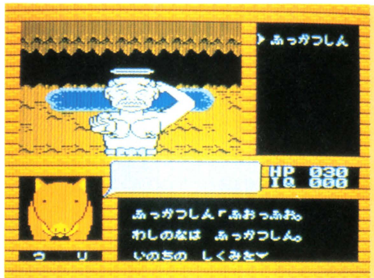


⬅ゲームのタイトル画面なのだ。両手に木を持って、すましているのがが主人公のシロ。ぷっ、ひょうきん!!

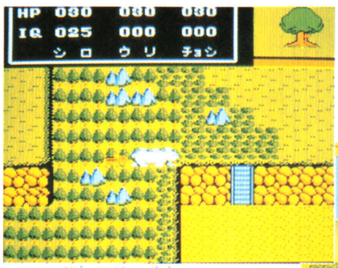
➡魔王打倒が遅れれば遅れるほど、森はどんどん消されていく。シロの行動できる範囲が、狭くなっていくぞ。



⬅神様は何を勘違いしたのか、この重大な使命を大ボケのシロに託してしまった。大変だぁ!!



⬅ほかの動物に食べられて、哀れウンコになったものでも、復活させてくれる。ありがたや～。



移動画面だね

⬆ほらね。シロ、ウリ坊、ちょしの3匹がパーティーを組んだぞ。ちょしちゃんはシロの頭の上にいるのだ。

ウリ坊だぞ!!

⬇たぬきとは、タヌタヌくんのこと。いつも損な役まわりをしてしまう……そんなタヌキだ。





ギャグの連続

⬆ウリ坊が突然いなくなった！　と、マジになって捜していたら、お母さんの頭の上にいたのだ。どひゃー!!

おそ松くん バックトゥザミーの出っ歯の巻

新正工業・バンダイ　12月発売　価格未定

イヤミの出っ歯の謎を解けっ

あの『おそ松くん』が、タイムトラベルアドベンチャーゲームになったのだ。主人公は、もちろんおそ松くん。イヤミがなぜ出っ歯になったのかを解明するために、タイムマシンに乗って大冒険だ。おそ松くんの行く時代は、現代、江戸時代、原始時代の3つ。はたして、イヤミの出っ歯の謎とは!?





⬅イヤミのご先祖様は、出っ歯ではない。



⬅移動は、トップビューのマップ画面で。

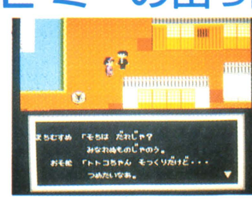


⬆おそ松の家に帰ったのだ。とど松、から松らが顔を出したよ。

BACK TO THE ミーの出っ歯!!



⬅あっ、タイムマシンがあるじゃないのっ!!

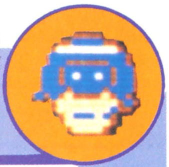


⬅ここは江戸時代。トトコちゃんのご先祖様らしき少女を発見!!

ヘラクレスの栄光Ⅱ タイタンの滅亡

データイースト 12月発売 5900円

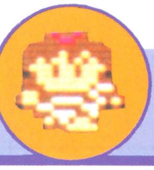
新しい神話を作るのはキミだ!



➡女性型アンドロイド。ご主人様を捜しているのだ。



➡ケンタウロス。半人半獣の怪物だ。ただし、弱虫だよ。



➡『Ⅱ』の主人公は、神様じゃない。なじみやすいよね。

本格的RPG『ヘラクレスの栄光Ⅱ』の続報をお届けしちゃうのだ。

前作の主人公は、ギリシャ神話の英雄ヘラクレスだったね。前作の戦いの後、ヘラクレスは天界に昇って神様になってしまった。そして、ヘラクレスがいなくなって数百年がたち、再び地上に魔物が出没し始めたのだ。

で、『Ⅱ』の主人公は、人間の少年だ。ある日、少年のもとにナナ国の女王から一通の手紙が来た。手紙の内容は、「魔物をこの世界から一掃してください」というものだった。この世のどこかに、魔物が出現し始めた理由があるらしい。キミは少年になりかわって、魔物が出現する理由を確かめるために、冒険に出発するのだ。

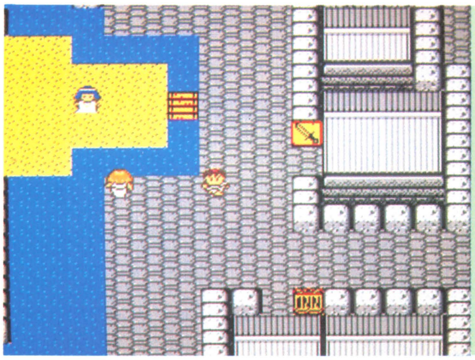
『Ⅱ』が、前作と大きく違うのは、数人でパーティーを組んで冒険できるようになったこと。少年は、旅の途中で出会うケンタウロスやアンドロイドとパーティーを組むぞ。ほかにも少年の仲間になってくれるヤツがいるのだけれど、詳しいことはまだないしょなのだ。

少年の行く手には、怖いモンスターがたくさん待ち受けている。モンスターを倒して、経験値やお金を稼ぎながら旅を続けていこう。そして、魔物の出現する理由を推理して、解明していくのだ。この世の平和は、キミの頭と努力にかかっているぜっ!!

昼と夜の区別があるぞ



⬆昼と夜があるぞ。時間の経過とともに、あたりが暗くなったり、明かるくなったりする。

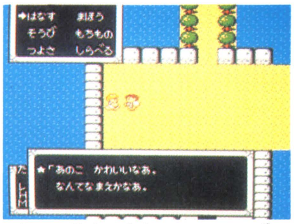


⬅主人公の住むナナ国。画面の左上の女の子は、ものすごく重要なキャラクターだよ。



⬅旅先では、いろんなもめごとが起こる。ひとつ、ひとつ解決していこうぜっ!!

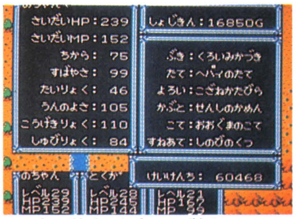
戦って戦って戦いぬくのだっ!!



⬆新しい仲間に出会ったら、その場で名前をつけてあげるわけ。



⬆戦闘シーンだ。仲間に攻撃を加える、つまりパーティーアタックも可能だよ。

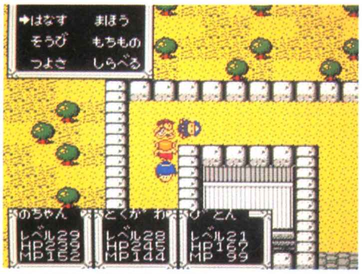


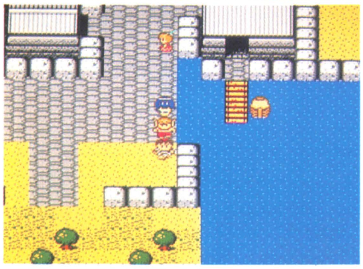
⬆武器や防具の種類は、豊富だぞ。すねあてってのもあるくらいだからね。

仲間を見つけよ!



➡最大4人でパーティーが組める。はたして、4人目は!?







⬅船を持ってなくても、定期船で移動することもできる。運賃はタダなのだっ!!





⬅船があれば、海に出ることも……。ただし、船を手に入れるのには、そーと一苦労するぞ。

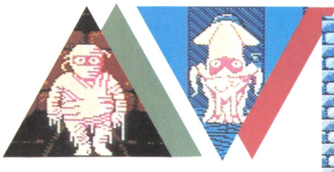
⬅怖いモンスターがいっぱいなのだ。

※画面は開発中のものです。

大迷路(仮題)

エポック社　発売日未定　価格未定

世界の秘宝を探しだすのだ!!





⬆秘宝を求めて、冒険の始まりだ。ところで俺の前の探検家はネコだったのかなー!?　この足跡はなんだろう？

『大迷路』は世界各国に隠された秘宝を探しあてるのが目的のRPGなのだ。

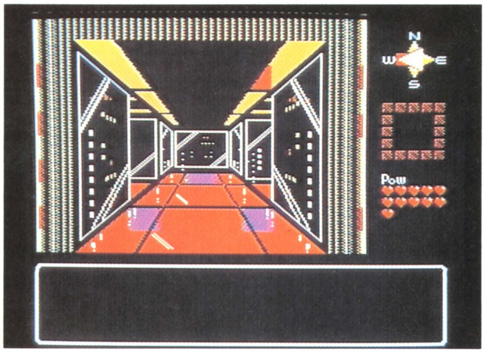
キミが冒険をする世界は、すべて３Ｄの迷路になっていて、ステージは全部で８つ。各ステージは富士の樹海、地底、地下下水道、ピラミッド、沈没船などに分かれている。もちろん、ステージは先に進むにつれ、広大で複雑になっていくぞ。ところどころにあるチェックポイントで鍵を手に入れて、秘宝のある目的地の扉を開けるとステージクリアーだ。

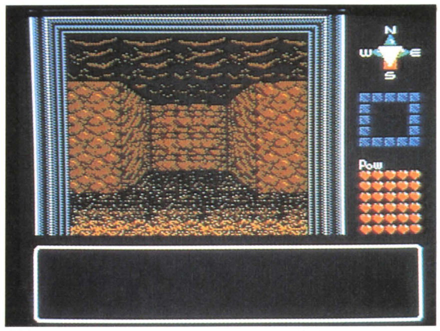
迷路内には、ステージごとにさまざまなキャラクターが登場する。といっても、普通のRPGにつきもののモンスターとはちがうのだ。このゲームに出てくるキャラクターたちは、キミに必要なアイテムをくれるありがたい存在。といっても、アイテムをもらうためには相手の仕掛けてくる、ポーカーや三択ゲームの勝負に勝たなければならない。キャラクターは、〝人魚ちゃん〟とか〝イカくん〟なんていうカワイくておかしなヤツばっかりだぞ。

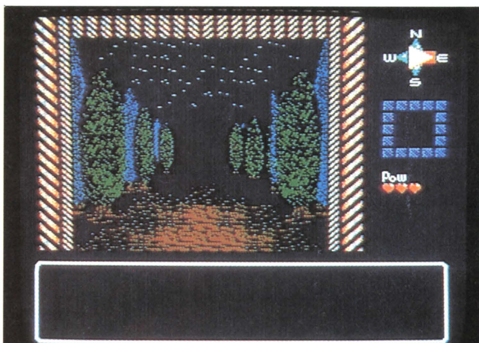
プレイヤーは、移動中にPow(酸素のようなもの)を消耗する。このPowは、登場キャラクターとの勝負や、迷路内に置いてあるもの拾ったりして補給しよう。

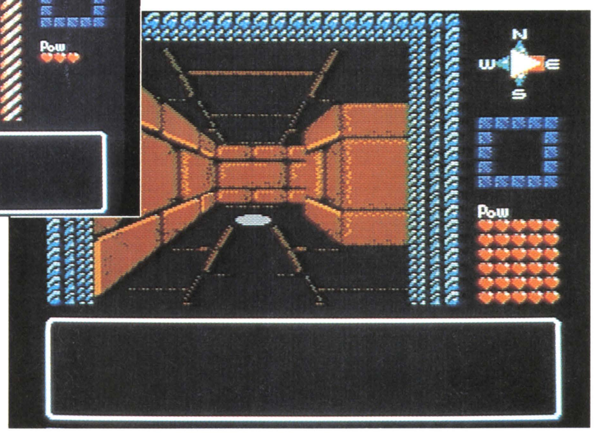
今までのRPGとはちょっと違ったタイプのこのゲーム。たまには、敵を倒すのが目的じゃないRPGってのもいいよね。

ダンジョンいろいろ


⬆ここは、どうやら地底都市みたいだ。窓から見える夜景がなかなか美しい……。おっと、見とれてるバアイじゃないや。


⬆いかにもじめじめしてそうな、地下下水道のステージ。でも、モンスターは襲ってこないからだいじょーぶ。

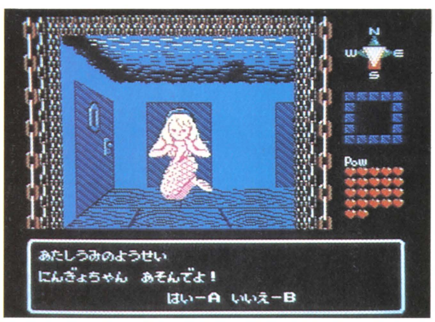

⬆うっそうとした樹海は果てしなく続く。このままいくと、つきあたりなんだけど……。


➡ピラミッドのなか。Powは満タンだし、とりあえずアイテムを探さなくちゃね。

ユニークなキャラクターたち



⬆ピラミッドにあらわれたミイラ男くん。勝負だー!!



⬆沈没船にいる海の妖精、人魚ちゃん。カワイイーン。



⬆んで、こちらも沈没船の人気者イカくんなのだ。

シャンカラ 陰謀の惑星

アイ・ジー・エス　発売日未定　価格未定

大統領の座を目指す熱い戦い

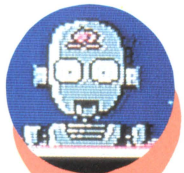
新参入のアイ・ジー・エスから、SF政治シミュレーションゲームが出るぞ。その名も『シャンカラ 陰謀の惑星』。なにやらダーティーな響きのするタイトルだね。

タイトルのシャンカラっていうのは、銀河系の、とある惑星の首都の名前なのだ。このゲームの舞台となっているのは、地球からの移民者たちの暮らす、砂漠の星。その星の首都が、シャンカラなのだ！

プレイヤーの目的は、この惑星を治める大統領になること。もちろん、プレイヤーの野望を打ち砕こうとする派閥もある。政略のガロア、陰謀のボルジア、魔術のアリババ、武力のミナモトの4つ。いずれの派閥も、勝つためには手段を選ばない連中なのだ。

ニュースショー、計略、政略、外交、議会、謀略、内乱、宇宙港、作戦、セーブの10個のフェイズを1ターンとして、ゲームは進められる。プレイヤーは最終的に、ほかの派閥との戦いに勝ち、大統領になればいいのだ。

政治、それは血生臭い戦争のようなもの。生きるか死ぬか？　ほかの派閥の陰謀にも負けず、大統領の座を我がものにするのだっ!!

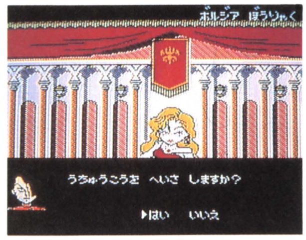




⬆これがニュースショーの画面。ここからいろいろな情報を仕入れて、戦いに備えるのだ。

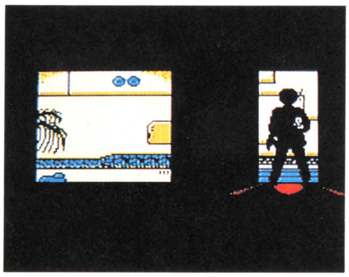


⬅ガロア家は政治家として王家につかえてきた名門なのだ。



➡ボルジア家は、宇宙港の権利を握るたったひとつの家系。

4つの派閥が対立するっ!!





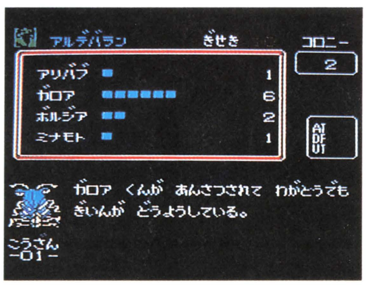
⬅暗殺者が現われたっ!! 自分の野望のためになら、他人の命なんて……。

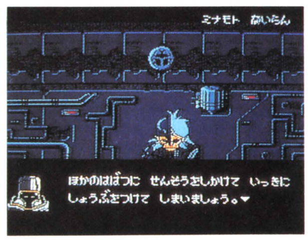


⬅アリババ家は、銀河をまたにかける星間商人なのだ。

➡このグラフは、それぞれの派閥を支持する議員数を表わしている。







➡ミナモト家には武力があり、狂暴さが恐れられている。

※画面は開発中のものです。

エモやんの10倍プロ野球

ヘクト　12月発売予定　9700円

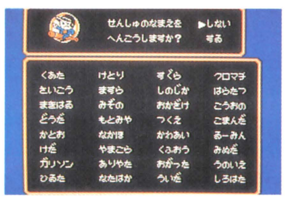
プレイヤーが監督になるのだ

『エモやんの10倍プロ野球』は、アクションの苦手な人にも遊べる、本格プロ野球シミュレーションゲームなのだ。プレイヤーは、セリーグ6球団のうち1球団の監督になって、采配をふるう。守備シフト、選手交代など、試合の勝敗を左右する大切な指示を、選手たちに与え、リーグ優勝を目指すのだ！

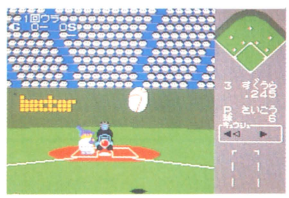
エモやんだ



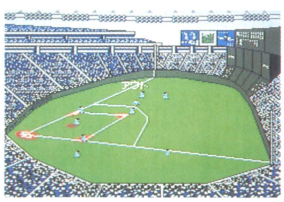
⬆エモやんの監修だ！



➡ジージャンズの選手たち。名前を変えて、遊べたりもするぞっ！



⬅3Dでボールが飛んでいく。画面右側にはデータを表示。



➡バッターがボールを打つと、この画面に切り替わるのだ。



⬅この人がプレイヤーの分身、監督さんだ。采配をくだせーっ!!

※画面は開発中のものです。

未来戦史ライオス

（フューチャー・ウォーズ）

パック・イン・ビデオ 12月発売予定 5900円

バックアップカートリッジ

バトルアーマーを使いこなせ

平和を再び！

この『未来戦史ライオス』は、地球とは違う太陽系の惑星〝ライオス〟を舞台にした、バトルアーマーシミュレーションゲームだ。

バトルアーマーは、全長15メートル前後の太陽エネルギーを原動力とした最新鋭ロボット兵器。腕と足のパーツの交換により、さまざまなパワーアップができる画期的兵器なのだ。ライオスでは、このバトルアーマーが主力兵器なのだ。

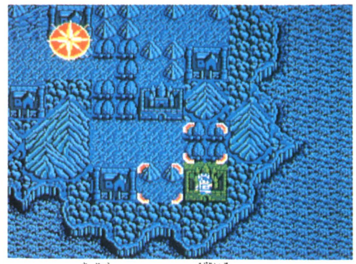
この星にはセシリア、クーガー、モリタニアン、ブータス、リカバス、ゴインキアの6つの王国がある。しかし、セシリア以外の王国は、すべてゴインキア王国の国王の企みによって侵略されてしまった。

そしていまセシリアにも、ゴインキアの魔の手が伸びてきた。そのとき、ひとり立ち上がった若者がいた！　セシリア王国の王子、ヤッピーだ。

プレイヤーの目的は、この王子ヤッピーになって、ゴインキアの野望を打ち砕くこと!! バトルアーマーに乗り込み、街で情報を集めつつ、ライオス各地にはびこるゴインキアのバトルアーマーたちを倒すのだ。



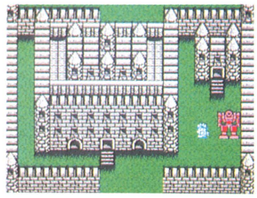
➡ディザーバス太陽系の第8惑星〝ライオス〟。『未来戦史』とは、この星で起きた国王同士の戦争のことだ。惑星暦59086年のことである。



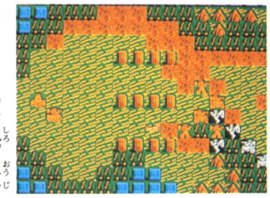
⬆これが地上マップだ。緑色のところがスタートのお城。カーソルの位置へ移動できる。



⬅ここでユニットのパーツを換えることができる。



⬅スタートのお城。王子ヤッピーの旅立ちだっ！



⬅この画面が戦闘シーン。ユニットが配置される。



ロボットを操るのだ!!

⬆バトルアーマーは、ライオスの最新鋭兵器なのだ。



⬅ユニット同士の戦闘はアニメーションするのだ。敵を倒したときの爆発は、けっこう見ものだぞっ！

※画面は開発中のものです。

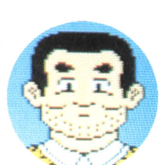
ゴルフッ子オープン

タイトー 11月発売予定 5900円

カートリッジ

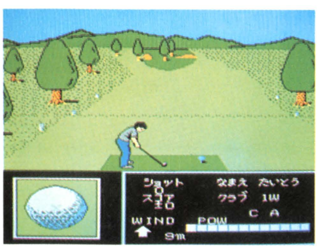
コミカルにゴルフしちゃお！

タイトー人気キャラクターぞくぞく登場

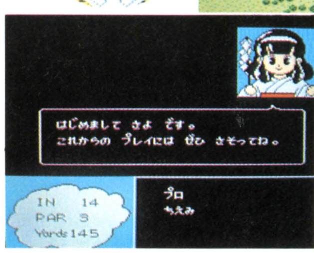


タイトー初のゴルフゲームは、『奇々怪界』のさよちゃんや『ハリスタ』のちょうさんなどの、タイトー人気キャラクターの登場するコミカルスポーツゲームなのだ。

ゲームモードは、好きなホールを選んでプレイできる練習モードと、キャラクターを育てていく成長モードのふたつがある。



⬅3Dのショットシーン。この画面でティーショットする!!





⬆コースを上から見たり、風向きのデータが見られる。

⬅『奇々怪界』の主人公、さよちゃんが今日のお相手!?

※画面は開発中のものです。

リュッター

複雑なマップに惑わされるな

アテナ　10月中旬書き換え開始　500円

『リュッター』は、ディスクライター書き換え専用のアクションRPGだよ。

プレイヤーは、マップ中にある3種類のカギを手に入れて、それと同じ色の扉を開け、ボスの部屋を目指す。ボスを倒せば、そのマップをクリアーしたことになる。そして次のマップへ！　そこでもまた、同じことをするわけだけど、しだいにマップが複雑になっていくのだ。

途中、敵を倒してレベルを上げ、宝箱からアイテムや武器、お金を入手。ボスとの戦闘に備えるのだ。戦闘は敵にぶつかっていくだけ。HPがなくなったほうが負けになる。

健闘むなしく、戦いに敗れてしまったら、しぶしぶ敵にお金を払って許してもらうのだ。



➡タイトルのリュッターは、主人公の名前なのだ。

パズルみたい!!



⬅スタート地点は、この部屋。左上にいるのが主人公だ。

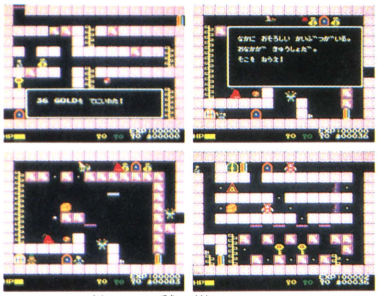


➡セーブをしたり、パラメータを見たりするウインドーだ。





⬆⬇カギで扉を開ける。これ基本。



⬆マップの中では、敵と戦ったり、アイテムをみつけたり、いろいろやることがあるのだ。



⬆やられちゃったら、お金を払って許してもらおう。お金があれば、コンティニューできるぞ。

※画面は開発中のものです。

ガンヘッド「新たなる戦い」

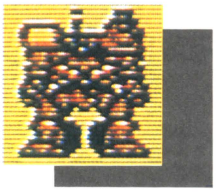
バリエ　12月発売予定　6500円

『ガンヘッド』は、ロボットを成長させながら戦う、シミュレーションゲーム。最終目的は超エネルギーを手に入れることだ。

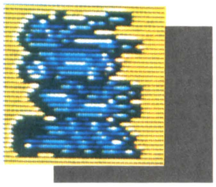
ロボットを移動させ、アイテムを拾ったり、敵と戦ったりする。戦闘はロボットの動きをプログラムして、自動で戦わせるタイプだ。

超エネルギーを入手しろ！

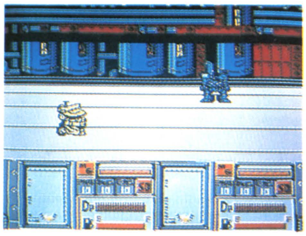




⬇2体のロボットが、プログラムにそった戦いを見せてくれるのだ。



⬆マップ画面では、アイテムやパーツなどを拾うことができる。



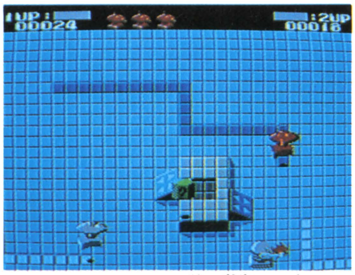
※画面は開発中のものです。

陣取りアクションゲーム グリッドグラバー

ジャレコ　11月中旬発売予定　5800円

『グリッドグラバー』は、自分のロボットを操作して、フィールド上に自分の陣地を作っていく陣取りゲームなのだ。

ひとつの部屋でふたつのロボットが陣地を取り合い、より広い陣地を取ったほうが勝ち。武器を使って相手を攻撃することもできる。



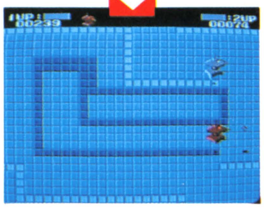


⬆敵の防害にも負けず、どんどん陣地を作れー！

陣地を広ーく作っていく!!



⬅9つのステージがあって、好きなところを選ぶ。



⬅フィールド上では、敵に弾を撃って攻撃もする。

※画面は開発中のものです。

ファイナルファンタジーⅢ

スクウェア　発売日未定　価格未定

待ちに待った『Ⅲ』の登場だ!!

RPGの大傑作『ファイナルファンタジー』シリーズ第3弾の発売が決定したのだ。『Ⅲ』の製作スタッフも、『Ⅰ』、『Ⅱ』と同じくキャラクターデザインに天野善孝、シナリオに寺田憲史、音楽に植松伸夫、プログラムにナーシ・ジベリの超豪華スタッフなのだ。

残念ながら詳しいシナリオの内容はまだ秘密だ。言えることは、『Ⅰ』、『Ⅱ』のお話とはつながりがないこと、そして今までのシリーズ同様クリスタルを中心としてお話が進行していくことだ。で、そのクリスタルをめぐるお話の中心になるメインキャラクターは、なんと20人！　キミは彼らと出会って別れて、感動のストーリーを織りなしていくのだ。

登場キャラクターの職業にも、おなじみの戦士、白、黒、赤の魔導士、モンクのほかに、いくつか新しい職業が増えたぞ。キミのキャラクターに敵対するモンスターも魅力的なヤツがいっぱいなのだ。でも、新しい職業に関する詳細も、ニューモンスターの細かいデータもまだナイショだ。

で、『ファイナルファンタジー』シリーズのウリとして、多彩な交通手段ってのがあるよね。『Ⅲ』でも、『Ⅱ』で登場したチョコボ（巨大な鳥のことね）をはじめ、カヌー、飛空艇などは健在だよ。

飛空艇は、『Ⅰ』、『Ⅱ』に登場したタイプ以外に2種類の新型飛空艇が追加されたぞ。新型飛空艇のデザインとか性能はもうすぐ発表できる予定だから、楽しみに待っていてね。『ファイナルファンタジーⅢ』、買いなのだ！

チョコボも健在なのだっ!!



➡『Ⅱ』で登場したチョコボ。『Ⅲ』でも登場するのだ。確かに早く移動できるんだけど、降りると逃げちゃうのがタマにキズなんだよね！

話の中心は彼女!?



⬅彼女は、ある王国の女王なのだ。役割的には『Ⅱ』に登場したヒルダに似ているぞ。それにしても、色っぽいオネーサンですなぁ。

もちろん天野キャラ!!

『ファイナルファンタジー』といえば、やっぱり天野善孝だね。RPGにぴったりの絵柄なのだ。

新しい職業一部公開!!



⬅真っ赤な武器を身にまとった青年。由緒正しき将校なのだ。



➡う～ん、まさしくロビン・フッド。庶民の味方だね。



⬅青の魔導士だ！　どんな魔法を使うのか!?　楽しみでしょ。

※画面は開発中のものです。

ゲームボーイ

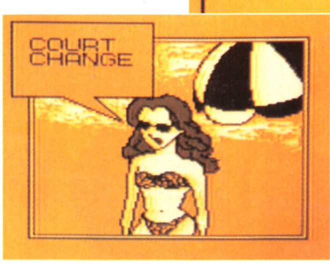
シーサイドバレー

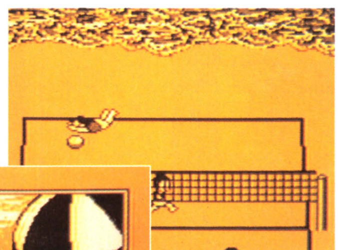
トンキンハウス　10月下旬発売　2980円㏂

海岸端でスポーツ、健康的!!

『シーサイドバレー』は、流行のビーチバレーを題材にしたスポーツゲームだよ。

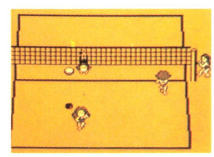
このゲームには3つのモードがある。ひとつは、コンピュータと試合をするモード。ほかに通信ケーブルを使ってプレイヤー同士が戦うモードと、2人のプレイヤーが協力してコンピュータと戦うモードがあるのだ。





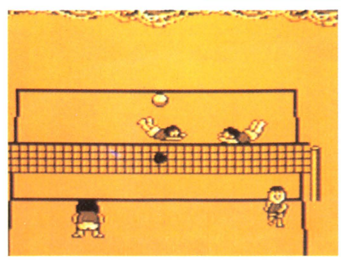
⬆滑り込んで、レシーブ。連係プレイで、アタックせよ！

⬅1ゲーム終了で、コートチェンジだ。気分一新なのだ！



➡トスを高く上げすぎたっ！　追いかけろ!!

⬇元気よく、アタック！　敵がレシーブするが、間に合うのか!?



海岸でスポーツ

　※画面は開発中のものです。

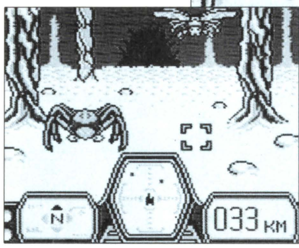
ゲームボーイ

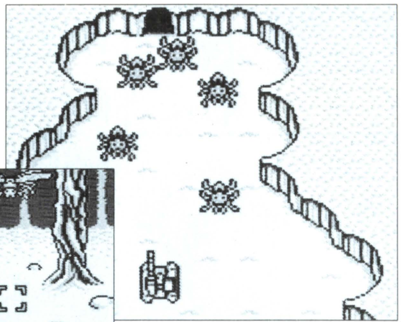
コスモタンク

アトラス　発売日未定　価格未定

敵近し！　宇宙戦車出撃せよ

アトラスの『コスモタンク』は、宇宙戦車に乗って敵と戦うシューティングゲームだぞ。地上の戦いは、トップビューの2Dでのシューティングゲーム。で、地上のところどころにある洞窟に入ると、3Dタイプのシューティングゲームが楽しめちゃうのだ。宇宙を乱す悪を、レーザー砲で蹴散らしてやろうぜっ!!

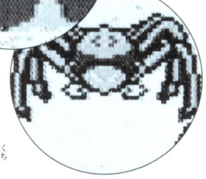




⬅コスモタンクの武器のレーザーで、敵の昆虫軍団を壊滅せよ。気分爽快なのだ。



⬅メカニカルなチョウチョ。鱗粉を飛ばすぞ!!



➡クモだ。口から発射する糸には、注意ね！

⬅洞窟に入って、迷路の中をしばらく進撃した。突然、昆虫軍団に囲まれてしまった。迫熱の3D!!

レーザー発射!!

※画面は開発中のものです。

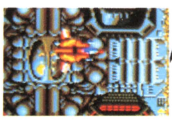
メガドライブ

ヘルツォーク ツヴァイ

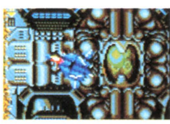
テクノソフト　12月上旬発売　価格未定

即断のいるシミュレーション

『ヘルツォーク　ツヴァイ』は、モビルスーツや未来科学兵器が登場するSFシミュレーションゲームなのだ。ただし、ほかのシミュレーションゲームと違って、キミのユニットも敵のユニットも、アイコンで出した指令に基づいてリアルタイムに行動する。アクションゲームのように一瞬の決断が必要なのだ。



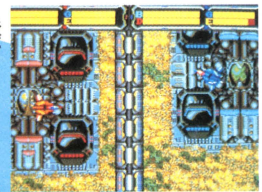
味方だーっ



敵なのだ!!

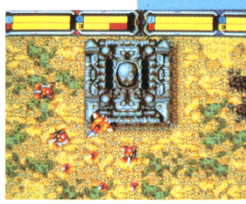


⬅右側にあるコマンド群を、カーソルを使って選択するのだ。



⬅巨大タンクに、群がるモビルスーツ。勝てっ！





⬅敵と味方の戦車が接近戦になりそうだ。ここは、撤退かっ!?



⬅モビルスーツ同士の一騎討ちになったのだっ!!

※画面は開発中のものです。

PCエンジン

逐電屋藤兵衛

ナグザット　発売日未定　価格未定

いよっ！　名探偵の登場だね

パソコン版で大ヒットしたアドベンチャーゲーム『首斬りの館』が、PCエンジン版になって登場なのだ。

主人公は、名探偵の逐電屋藤兵衛。首斬り館と名づけられた屋敷で起こる殺人事件を解決するのだ。本格的ミステリーファンも大満足することうけあいだぞ!!



➡館に向かう途中で待に会った。



⬅館に住んでいたユリという女性が行方不明なのだ。藤兵衛に人捜しの依頼が舞い込んだぞ。

本格ミステリー



⬆物語の途中で、思わぬ人と会話することも。もちろん彼は、松尾芭蕉だよ。俳人なのだっ!!





⬆⬇町に出て情報収集することも大切。町でもユリさんの事件は話題らしい。

©BIT2 NAXAT※画面は開発中のものです。

PCエンジン

PC原人

ハドソン　発売日未定　価格未定

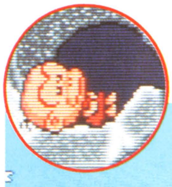
ハドソンのPCエンジン用の新作は、『PC原人』だ。とってもコミカルな、横スクロールのアクションゲームなのだ。

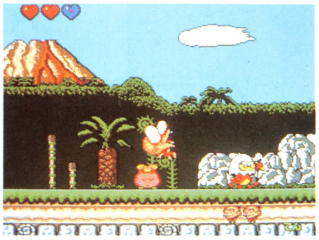
舞台は、恐竜が大手を振って歩いている原始時代。恐竜が軍団を組んで、人類を滅ぼそうとしている。恐竜の大ボスを倒せば、軍団は潰滅するぞ。キミはPC原人になりかわって、大ボス率いる恐竜軍団と戦うのだ。

PC原人の武器は、そのカターイ頭！　行く手をさえぎる恐竜に頭突きをくらわせながら、ガンガン進撃して行こう。

敵を倒すと、お肉が出現することがある。お肉は、PC原人の体力が回復するありがたいアイテムだ。ぜひ手に入れよう。はたして、PC原人は人類を守ることができるかなっ!?

恐竜を頭突きで倒すのだっ!!

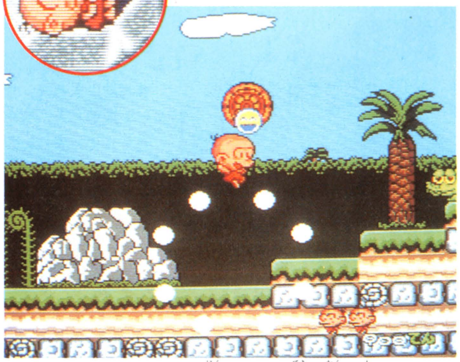




⬅左上の♡がなくなると、PC原人はアウト。気をつけよう！

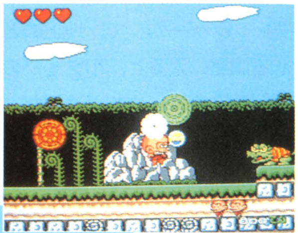


⬅頭突き以外に、武器はなーんにもナシ！　ちょっと苦しいぞ。



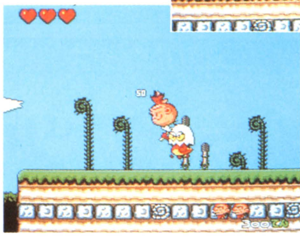
⬆ニコちゃんマークが、お肉なのだ。敵が隠し持っていることが多いぞ。逃げずにガンガン倒していこう。ヘルメットを被った恐竜はカタイから、ちょびっと苦労しそう。

回復だっ



➡ニコちゃんマークで、♡を回復しよう。岩の中にあるときもあるのだ。

頭突きっ



⬅ジャンプして頭突き。タマゴのカラのヘルメットは、簡単に壊れないぞ。

※画面は開発中のものです。

PCエンジン

ドラえもん

ハドソン　発売日未定　価格未定

あの超人気漫画『ドラえもん』が、PCエンジン用のゲームになったのだ。斜め見下ろし型の迷路の中で、落とし穴を掘って、その穴に敵を落として埋めるアクションゲームなのだ。

ある日、ドラえもんの親友ののび太、しずかちゃん、スネ夫、ジャイアンらが、タイムマシンで何者かに連れ去られてしまった。ドラえもんは、自分のタイムマシンに乗って4人を捜して、あらゆる時代を旅するのだ。

旅先の原始時代、平安時代、江戸時代、未来などのマップは迷路になっている。襲って来る敵を穴に埋めながら、4人を捜索するのだ。そして、時空の狭間に生きる魔王を倒そうぜ。魔王はどこの時代にいるのか、そして ドラえもんの友情は悪に勝てるのだろうか!?

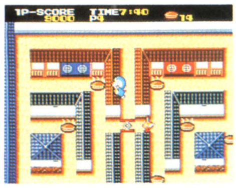
とっても大好きドラえもん!!



⬆国民的人気者のドラえもん。タイムマシンは机の引き出しね。



⬆何者かにのび太たちが連れ去られた。大あわてのドラえもん。



⬆敵を全部倒すと、別の時代にワープするカギが出現するのだ。

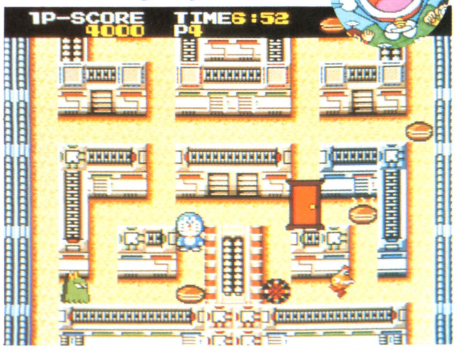


友だちを救ってあげる





⬆敵を埋めると、そこにはお墓が立つのだ。ブラックだね。



⬆ドラえもんは、ドラ焼きを取れば体力が回復するよ。

　※画面は開発中のものです。

PCエンジン

コズミックファンタジー

日本テレネット　11月下旬発売　価格未定

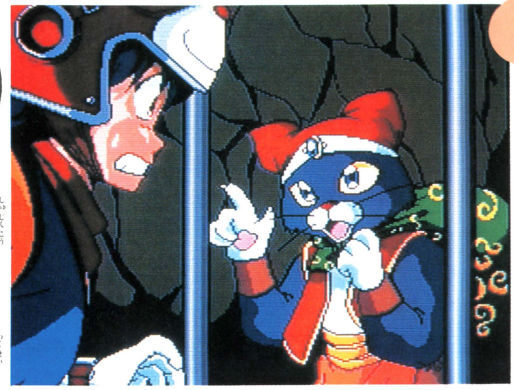
とってもアニメチックなのだ

『コズミックファンタジー』は、RPGにアドベンチャーゲームの要素を加えたゲームだ。

このゲームの主人公は、ユウ。生体メカ"もんも"とコンビを組む宇宙の犯罪処理人だ。今回の仕事は、惑星ノーグに潜む悪の組織を一掃することだ。惑星ノーグでは、少女サヤがユウを待っている。サヤと3人でパーティーを組んで大冒険を繰り広げよう。

移動シーンは、トップビューのマップ画面だ。で、会話シーンや戦闘シーンになると、バリバリにアニメーションするアドベンチャー画面になるのだ。もちろん、会話シーンでは、登場人物が音声でしゃべる。まさに、臨場感たっぷりにゲームが進行していくぞ。またひとつ、CD-ROMに傑作登場ってカンジだ!





⬅地下牢で知り会ったネコ。彼は重要な秘密を知っているという。はたして!?



⬅主人公のユウと、惑星ノーグの少女サヤ。悪の組織相手に大あばれなのだっ!!



空中戦なのだ!!



サヤはかわいい



惑星ノーグ!!

PCエンジン

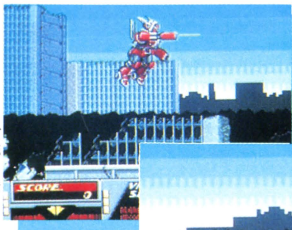
ヴェイグス

ビクター音楽産業　12月発売　価格未定

パソコン版で大ヒットした横スクロールのアクションゲームが、PCエンジンに登場するのだ。キミは高性能機動メカヴェイグスに乗り込んで、敵のメカ軍隊と戦うのだ。ヴェイグスの兵器のバズーカ砲やバルカン砲で、ガンガン敵を叩き潰していこうぜっ!!



⬅ヴェイグスの関節の動きは、ホントになめらかだ。



⬅ヴェイグスは、足の裏のホバーを使って、低い高度で飛行することができる。



➡ヴェイグスの背景は3重スクロールするのだ。すばらしい遠近感でしょ!?

PCエンジン

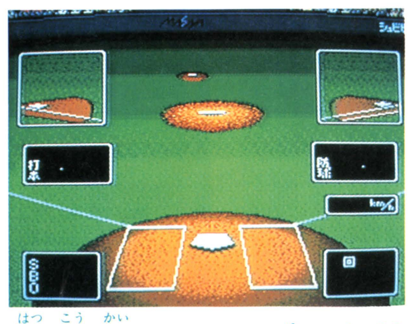
ROMROMスタジアム

メサイヤ(NCS)　11月下旬発売　価格未定

CD-ROMにも、野球ゲームが登場するのだ。バックネット側から見た画面と、センター側から見た画面の2種類があって、キミの好きな画面を選択することができる。当然、CD-ROMだから、音声による試合中継や解説も聞けるぞ。これぞ野球ゲームの決定版なのだ!!







初公開のスタジアム!!

⬆ゲームの解説に、あの『シュビビンマン』のキャビ子が登場する。NCSっぽくて笑えますなぁ！

PCエンジン

バットマン

サン電子　発売日未定　価格未定

カード

ジョーカーを打ち倒すのだ!!

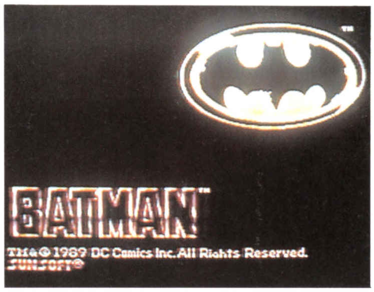
全米で大ヒット中の映画『バットマン』がファミコンに続いてPCエンジンにも登場するぞ。このゲームはアメリカ一のヒーロー、バットマンが、数々のトラップと敵の攻撃をくぐり抜けながら大暴れする、バリバリのアクションゲームなのだ。

キミ、つまりバットマンの目的は、闇の世界を支配するテロリスト、ジョーカーを倒すこと。ステージは全部で4つ。まずガーサムシティ、工場、美術館の3つのステージがあって、好きなところから挑戦することができる。各ステージの最後に待ち受けるボスを倒すと、ステージクリアー。で、ステージを3つともクリアーすると、バットマンの宿敵ジョーカーの待つ最終ステージに進めるのだ。

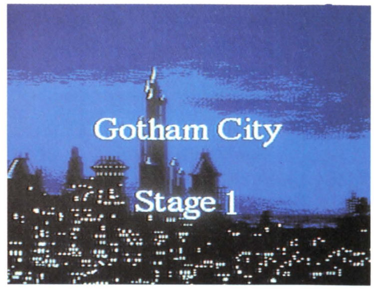
各ステージには、敵キャラがあまり出てこないかわりに、障害物が落ちてきたり、床に穴が空いていたりとたくさんのワナが仕掛けられている。うまくワナをかわしてボスのところにたどり着くと、いろいろなアイテムが用意されていて、武器を使って闘える。だからボスとのバトルシーンでは、バットマンがステージ内とは違った動きを見せてくれるぞ。

ボスとの戦闘や数多くのトラップ以外にもたくさんのフィーチャーが用意されているから、アメコミや映画以上に『バットマン』の世界を楽しむことができそうだね。

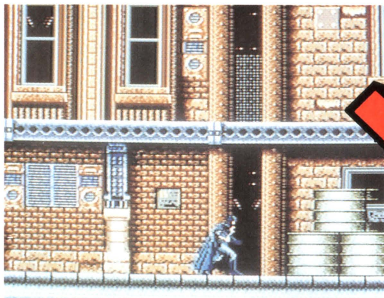




⬆ご存じバットマンのトレードマーク。バットといっても悪いヤツって意味じゃないぞ。

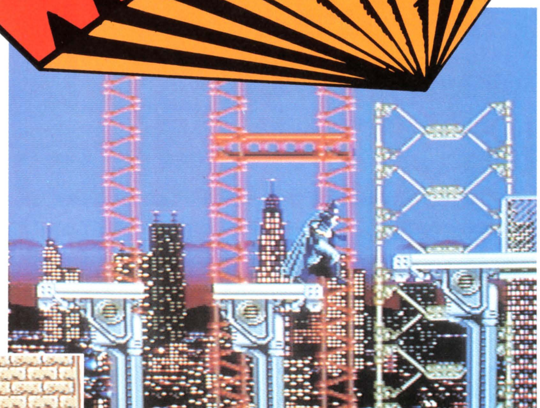


⬆ステージ1は、〝ガーサムシティ〟。美しい街のなかにも、トラップはいっぱいだぞー。



⬆ガーサムシティのステージ。先を急ぐのもケッコウだけど、落下物に要注意ね。シュタタタ！





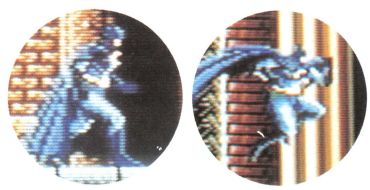
⬆同じくガーサムシティだ。夜景に見とれてると、あっという間にあの世行きだぞ。慎重にかわしていこうぜ。

トラップをかわせ

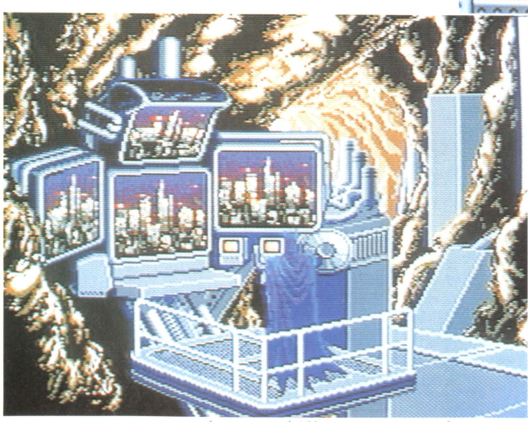


⬆美術館のステージでは、壁のブロックをうまく利用して進んでいこう。ここではどんなワナが!?

ジャンプするのだ



⬇工場のステージ。ここもブロックを利用して、上へ上へと進んでいこう。ボスはどこに!?



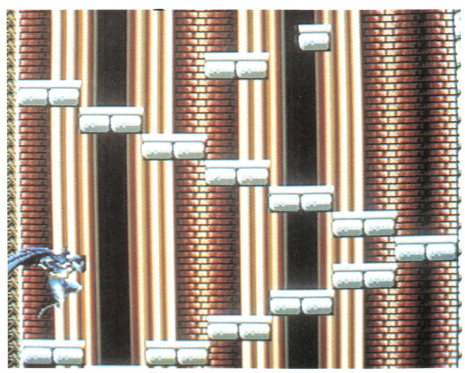
⬆バットマンがモニターを見ながら、挑戦するステージを決めている。



⬅ボスに出くわすまでは、バットマンの動きはジャンプとパンチだ。



➡ワナを上手にかわさないと、ボスのところまでたどり着けないぞ。



 ※画面は開発中のものです。

PCエンジン

源平討魔伝

ナムコ　12月中旬発売予定　価格未定

おろかもの殺してしんぜよう

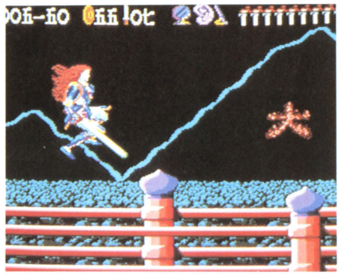
以前にもお伝えした、PCエンジン版『源平討魔伝』の最新情報をお届けするぞ。今回は、お待ちかねの画面写真もドーンと公開するよ。

アーケード版で遊んだことのある人ならわかると思うけど、このゲームのスゴイところは、3重にスクロールする画面やリアルでデカイキャラクター、美しいグラフィックなどなどたくさんあったよね。PCエンジン版の『源平』もアーケード版のいいところは、ほぼ完璧に移植されているのだ。ゲーセンでしか味わえなかったあの興奮を、家で味わえるってワケだね。そのほかにも、ゲームの不気味さを盛りあげるあの音声合成も健在だぞ。

物語の主人公は、平家の亡霊の景清。平家を滅ぼした宿敵、源頼朝を倒すために、キミは景清となって頼朝のいる鎌倉をめざすのだ。頼朝を倒すためには鏡、剣、曲玉からなる三種の神器が必要だ。敵を倒しながら、この3つのアイテムを集めることも忘れずにね。

このゲームの大きな特徴は、ステージによって画面のスクロールの仕方が違うことだ。普通の横スクロールの横モードに加えて、ななめ見下ろし型の平面モード、キャラクターが大きな横スクロールBIGモードの3種類のアクションシーンを楽しむことができるのだ。

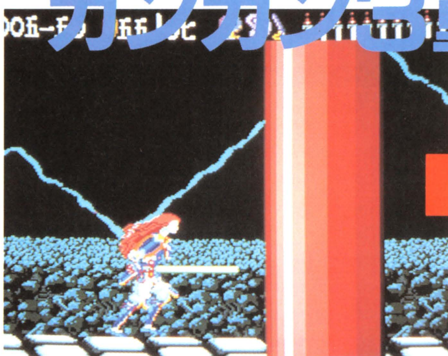
ファン待望のこの『源平討魔伝』。キミの期待を裏切らないできばえだぞ。



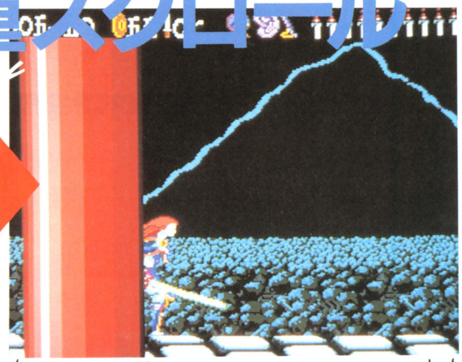
➡源頼朝への復讐のため、景清は蘇った。めざすは鎌倉だぁ～!!



ガンガン3重スクロール



⬆このゲームの最大のウリは、あの遠近感のある3重スクロールなのだ。あぁリアル。



⬆ってな具合にスクロールしていくのだ。ちなみにこれは、BIGモードのときの景清だよ。



⬆こちらは普通の横モード。落とし穴に落ちると景清が黄泉の国へ行っちゃうから注意ね。



⬆ななめ見下ろしタイプの平面モード。障害物は壊したり、ジャンプでかわして先へ進む。



⬆ほ～ら、いきなりアーケード版と一緒でしょ！　感激だな。



なんといっても迫力があるのは、BIGモードのときのどデカイ景清ちゃんだ。音成合成でビシビシしゃべるし、もうコーフンものだ。

発売日スケジュール表

ファミコン

9月発売のソフト

1日	○激闘プロレス!! 闘魂伝説<テクモ> 5800円/カートリッジ
8日	○マグマプロジェクトハッカー<徳間書店> 500円[込]/ディスクライター書き換え
14日	○アイドル八犬伝<トーワチキ> 6000円/カートリッジ
14日	○谷川浩司の将棋指南III<ポニーキャニオン> 5800円/バックアップカートリッジ
19日	○マルサの女<カプコン> 5900円/カートリッジ
20日	○ウルティマ 聖者への道<ポニーキャニオン> 5900円/バックアップカートリッジ
22日	○中華大仙<タイトー> 5800円/カートリッジ
26日	○明治維新<ユース> 6200円/カートリッジ
29日	○落っことしパズル とんじゃん!?<ジャレコ> 5600円/カートリッジ
29日	○サンダーバード<バック・イン・ビデオ> 5500円/カートリッジ
29日	○ツインビー3<コナミ> 5500円/カートリッジ
29日	○悪魔の招待状<ケムコ> 6200円/バックアップカートリッジ
下旬	○マハラジャ<サン電子> 6200円/バックアップカートリッジ
下旬	○かっとび!童児<バック・イン・ビデオ> 3500円/ディスクカード
	○超人ウルトラベースボール<カルチャーブレーン> 6500円/バックアップカートリッジ

10月発売のソフト

6日	○甲子園<ケイアミューズメントリース> 5900円/バックアップカートリッジ
19日	○新世紀創造 凄拳烈伝 北斗の拳3<東映動画> 6200円/バックアップカートリッジ
中旬	○リュッター<アテナ> 500円[込]/ディスクライター書き換え
下旬	○ドラゴンボール3 悟空伝<バンダイ> 6800円(予価)/カートリッジ
	○ワールド・スーパー・テニス<アスミック> 5900円/カートリッジ
	○V'BALL<テクノスジャパン> 価格未定/カートリッジ
	○ヴイナス戦記<バリエ> 5800円/カートリッジ
	○田代まさしのプリンセスがいっぱい<EPIC・ソニー> 5500円/バックアップカートリッジ
	○ダンジョン&マジック<ナツメ> 6500円/バックアップカートリッジ
	○御存知 弥次喜多珍道中<HAL研究所> 6800円/カートリッジ
	○ソフトボール天国<トンキンハウス> 5800円(予価)/カートリッジ
	○メジャーリーグ<アイレム> 6000円(予価)/カートリッジ

11月発売のソフト

上旬	○忍者COP サイゾウ<九娯貿易> 5900円/カートリッジ
中旬	○寺尾のどすこい大相撲<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ
下旬	○コンフリクト<ビック東海> 6200円/カートリッジ
下旬	○陣取りアクションゲーム グリッドグラバー<ジャレコ> 5800円/カートリッジ
	○アメリカンドリーム<ココナッツジャパン> 5900円/カートリッジ
	○麻雀大会<光栄> 7800円/バックアップカートリッジ
	○スクウェアのトム・ソーヤ<スクウェア> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○アバドックス<ナツメ> 5800円(予価)/カートリッジ

12月発売のソフト

中旬	○I love ソフトボール<ココナッツジャパン> 6500円(予価)/カートリッジ
下旬	○スウィートホーム<カプコン> 6500円(予価)/バックアップカートリッジ
	○ホステージ<ケムコ> 価格未定/カートリッジ
	○エモやんの10倍プロ野球<ヘクト> 9700円/バックアップカートリッジ
	○なんてったって!! ベースボール<サン電子> 5900円/バックアップカートリッジ
	○麻雀(仮題)<徳間書店> 5800円/カートリッジ
	○おそ松くんバックトゥザミーの出っ歯の巻<新正工業・バンダイ> 価格未定/カートリッジ
	○かってにシロクマ<SVI> 5900円/カートリッジ
	○激闘スタジアム!!<テクモ> 5500円/カートリッジ
	○いただきストリート 私のお店によってって<アスキー> 6500円/バックアップカートリッジ
	○コズミック・イプシロン<アスミック> 6500円/カートリッジ
	○未来戦史ライオス<バック・イン・ビデオ> 5900円/バックアップカートリッジ
	○TAO〜道〜<バップ> 価格未定/カートリッジ
	○イースII<ビクター音楽産業> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ザ・マネーゲームII〜兜町の奇跡<ソフエル> 価格未定/カートリッジ
	○ダブルドラゴン2<テクノスジャパン> 価格未定/カートリッジ
	○ガンヘッド<バリエ> 6500円/バックアップカートリッジ
	○ヘラクレスの栄光II タイタンの滅亡<データイースト> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○神仙伝<アイレム> 6300円(予価)/バックアップカートリッジ
	○東風<ナツメ> 5800円/カートリッジ
	○イメージファイト<アイレム> 6500円(予価)/カートリッジ
	○迷宮島<アイレム> 5800円(予価)/カートリッジ
	○ベガスコネクション<シグマ商事> 9600円/カートリッジ
	○バットマン<サン電子> 価格未定/カートリッジ
	○TMネットワーク LIVE IN POWERBOWL<EPIC・ソニー> 6200円(予価)/カートリッジ
	○新・里見八犬伝<東映動画> 6200円(予価)/バックアップカートリッジ
	○虹のシルクロード<ビクター音楽産業> 価格未定/カートリッジ
	○アドヴェンチャーズ オブ ロロ<HAL研究所> 4900円(予価)/カートリッジ
	○幻獣創世記<ニチブツ> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○宇宙警備隊(仮題)<HAL研究所> 価格未定/カートリッジ

90年 1月以降発売のソフト

1月	○キャットランナー<ケムコ> 価格未定/カートリッジ
1月	○スーパーラグビー<T.S.S> 価格未定/カートリッジ
1月	○ドラゴンクエストIV<エニックス> 8500円/バックアップカートリッジ
2月	○ロケットレンジャー<ケムコ> 価格未定/カートリッジ
2月	○影狼伝説<ビクセル> 6200円/カートリッジ
3月	○飛龍の拳III<カルチャーブレーン> 価格未定/カートリッジ
4月	○忍者龍剣伝II<テクモ> 5900円/カートリッジ
5月	○シェラザード2<カルチャーブレーン> 価格未定/カートリッジ
6月	○熱血高校ドッジボール部 サッカー編(仮題)<テクノスジャパン> 5900円(予価)/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○黄金バット<学研> 価格未定/カートリッジ
	○うさぎの次元の盗難事件<学研> 価格未定/カートリッジ
	○ファンタジー<ボーステック> 価格未定/カートリッジ
	○ザ・ゾンビ(仮題)<ホット・ビィ> 価格未定/カートリッジ
	○妖怪大戦(仮題)<ホット・ビィ> 価格未定/カートリッジ
	○星霊狩り<ハドソン> 価格未定/カートリッジ
	○魔獣都市ナーガ<アイレム> 価格未定/カートリッジ
	○坂本龍馬<東芝EMI> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○歴史大冒険(仮題)<スコーピオンソフト> 価格未定/ディスクカード
	○プレジデントの選択<ホット・ビィ> 9800円/バックアップカートリッジ
	○キャプテン翼2<テクモ> 価格未定/カートリッジ
	○高校野球 栄冠は君に輝く(仮題)<インダクションプロデュース> 価格未定/カートリッジ
	○サンサーラ・ナーガ<ビクター音楽産業> 価格未定/カートリッジ
	○名門!多古西応援団<アスミック> 価格未定/カートリッジ
	○熱血野球小僧(仮題)<テクノスジャパン> 価格未定/カートリッジ
	○ぽっくんモグラー<アイ・ジー・エス> 価格未定/カートリッジ
	○大迷路<エポック社> 価格未定/カートリッジ
	○ものまね四天王(仮題)<バック・イン・ビデオ> 6200円(予価)/カートリッジ
	○フリップル<タイトー> 価格未定/カートリッジ
	○トップガンデュアルファイターズ<コナミ> 価格未定/カートリッジ
	○川のぬし釣り<バック・イン・ビデオ> 5900円/カートリッジ
	○地理大冒険(仮題)<スコーピオンソフト> 価格未定/ディスクカード
	○クォーターバックスクランブル<ポニーキャニオン> 5900円(予価)/カートリッジ
	○バリバリ伝説<タイトー> 価格未定/カートリッジ
	○ダンジョン放浪記<アスキー> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○がんばれゴエモン外伝<コナミ> 価格未定/カートリッジ
	○キテレツ大百科<エポック社> 価格未定/カートリッジ
	○ガデュリン<セタ> 価格未定/カートリッジ
	○ドラゴンユニット(仮題)<アテナ> 価格未定/カートリッジ
	○メタルスレイダー グローリー<HAL研究所> 価格未定/カートリッジ
	○スーパースタープロレスリング<ポニーキャニオン> 5900円(予価)/カートリッジ
	○AD&D<ポニーキャニオン> 価格未定/カートリッジ
	○忍者らホイ!<アスキー> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○白い鷹<インダクションプロデュース> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ローラーゲーム(仮題)<インダクションプロデュース> 価格未定/カートリッジ
	○魔神英雄伝ワタル・外伝<ハドソン> 価格未定/カートリッジ
	○エアーウルフ2<九娯貿易> 価格未定/カートリッジ
	○マイトアンドマジック<学研> 価格未定/カートリッジ
	○ゴッドスレイヤー<エス・エヌ・ケイ> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○激突!四駆バトル<アイレム> 価格未定/カートリッジ
	○信長の野望・戦国群雄伝<光栄> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○神界<東映動画> 9600円(予価)/バックアップカートリッジ
	○ファミコン野球盤<エポック社> 6200円/バックアップカートリッジ
	○ビックリマン<ハドソン> 価格未定/カートリッジ
	○ドカベン(仮題)<カプコン> 価格未定/カートリッジ
	○熱血高校運動会<テクノスジャパン> 価格未定/カートリッジ
	○井崎脩五郎の競馬必勝学<イマジニア> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○チェイス H.Q.<タイトー> 価格未定/カートリッジ
	○装甲騎兵ボトムズ<ハイスコアメディアワーク> 価格未定/カートリッジ
	○ディープダンジョンIV<アスミック> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○アーディス <アスク講談社> 価格未定/カートリッジ
	○シャンカラ 陰謀の惑星<アイ・ジー・エス> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ファイナルファンタジーIII<スクウェア> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○パチ夫くん3(仮題)<ココナッツジャパン> 価格未定/カートリッジ

PCエンジン

9月発売のソフト

1日	○ならず者戦闘部隊BLOODY WOLF<データイースト> 6500円/Huカード
8日	○オーダイン<ナムコ> 価格未定/Huカード
14日	○スーパーアルバトロス<日本テレネット> 6780円/CD-ROM
15日	○スーパー桃太郎電鉄<ハドソン> 5800円/Huカード
29日	○ダブル・ダンジョン<メサイヤ(NCS)> 5500円/Huカード
中旬	○獣王記<NECアベニュー> 5800円/CD-ROM
中旬	○獣王記<NECアベニュー> 6800円/Huカード
下旬	○DIGIDAL CHAMP<ナグザット> 5800円/Huカード
下旬	○サイドアーム<NECアベニュー> 価格未定/CD-ROM

10月発売のソフト

下旬	○鏡の国のレジェンド<ビクター音楽産業> 6750円/CD-ROM
下旬	○竜の子ファイター<トンキンハウス> 5600円/Huカード
	○麻雀学園 東間宗四郎登場<フェイス> 価格未定/Huカード
	○Mr.HELIの大冒険<アイレム> 6700円/Huカード

11月発売のソフト

10日	○大地くんクライシス<サリオ> 6400円/Huカード
中旬	○都留照人の実戦株式倍バイゲーム<インテック> 9800円/Huカード
中旬	○U.S.A プロバスケットゲーム<エイコム> 価格未定/Huカード
下旬	○麻雀剣客列伝 麻雀ウォーズ<ニチブツ> 5400円/Huカード
下旬	○コズミックファンタジー<日本テレネット> 価格未定/CD-ROM
	○ブルファイト リングの覇者<クリーム> 6300円/Huカード
	○ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ<ビクター音楽産業> 6200円/Huカード

12月発売のソフト

中旬	○これがプロ野球!'89<インテック> 5800円(予価)/Huカード
中旬	○ナイトライダースペシャル<バック・イン・ビデオ> 5800円/Huカード
	○ROM ROM スタジアム<メサイヤ(NCS)> 価格未定/CD-ROM
	○忍<アスミック> 6800円/Huカード
	○弁慶外伝<サン電子> 6200円/Huカード
	○ヴェイグス<ビクター音楽産業> 価格未定/Huカード
	○虎への道<ビクター音楽産業> 価格未定/Huカード
	○F1トリプルバトル<ヒューマン> 6300円/Huカード
	○源平討魔伝<ナムコ> 価格未定/Huカード
	○アームドエフ<日本ソフト販売> 価格未定/Huカード
	○ネクロスの要塞<アスク講談社> 6800円/Huカード
	○サイレント デバッガーズ<データイースト> 価格未定/Huカード

90年 1月以降発売のソフト

1月	○ガイフレーム<メサイヤ(NCS)> 価格未定/Huカード
1月	○ソル・ビアンカ<メサイヤ(NCS)> 価格未定/CD-ROM
1月	○謎のマスカレード<メサイヤ(NCS)> 価格未定/Huカード
2月	○飛装騎兵カイザード<メサイヤ(NCS)> 価格未定/Huカード
3月〜4月	○サイバーコア<アイ・ジー・エス> 価格未定/Huカード
3月〜4月	○シンドバット 地底の魔宮<アイ・ジー・エス> 価格未定/Huカード
3月〜4月	○ワールドビーチバレー<アイ・ジー・エス> 価格未定/Huカード

発売日未定のソフト

	○バットマン<サン電子> 価格未定/Huカード
	○スーパーバレーボール<ビデオシステム> 価格未定/Huカード
	○シティハンター<サン電子> 価格未定/Huカード
	○パワードリフト<アスミック> 価格未定/Huカード
	○ラビオ・レプス・スペシャル<ビデオシステム> 価格未定/Huカード
	○最後の忍道<アイレム> 価格未定/Huカード
	○迷宮島<アイレム> 価格未定/Huカード

	○ラストハルマゲドン(仮題)<ブレイングレイ> 価格未定/CD-ROM
	○アリスの夢冒険<フェイス> 価格未定/Huカード
	○幽霊君<アスク講談社> 価格未定/Huカード
	○アトミック・ロボキッド<ユーピーエル> 価格未定/Huカード
	○ブレードランド<日本ソフト販売> 価格未定/Huカード
	○パラノイア<ナグザット> 価格未定/Huカード
	○ドラボちゃん<ナグザット> 価格未定/Huカード
	○熱血高校ドッヂボールPC版外編(仮題)<ナグザット> 価格未定/Huカード
	○逐電屋藤兵衛<ナグザット> 価格未定/Huカード
	○バリバリ伝説<タイトー> 6600円/Huカード
	○ヘビーユニット<タイトー> 価格未定/Huカード
	○ヴォルフィード<タイトー> 価格未定/Huカード
	○レインボーアイランド<NECアベニュー> 価格未定/CD-ROM
	○ダライアス<NECアベニュー> 価格未定/Huカード
	○ダライアス<NECアベニュー> 価格未定/CD-ROM
	○ストライダー飛竜<NECアベニュー> 価格未定/Huカード
	○大魔界村<NECアベニュー> 価格未定/Huカード
	○アウトラン<NECアベニュー> 価格未定/Huカード
	○アフターバーナー<NECアベニュー> 価格未定/Huカード
	○ワードナの森<NECアベニュー> 価格未定/Huカード
	○サンダーブレード<NECアベニュー> 価格未定/Huカード
	○オペレーションウルフ<NECアベニュー> 価格未定/Huカード
	○ドラえもん<ハドソン> 価格未定/Huカード
	○PC原人<ハドソン> 価格未定/Huカード
	○ダウンロード<ハドソン> 価格未定/Huカード
	○桃太郎活劇<ハドソン> 価格未定/Huカード
	○イースI・II<ハドソン> 価格未定/CD-ROM
	○ニュートピア<ハドソン> 価格未定/Huカード
	○桃太郎伝説<ハドソン> 価格未定/Huカード
	○J・B・ハロルドシリーズ<ハドソン> 価格未定/CD-ROM
	○桃太郎伝説II<ハドソン> 価格未定/Huカード
	○ぎゅわんぶらあ 自己中心派<ハドソン> 価格未定/CD-ROM
	○みつばち学園<ハドソン> 価格未定/CD-ROM
	○マニアックプロレス<ハドソン> 価格未定/Huカード
	○ゼビウス2(仮題)<ナムコ> 価格未定/Huカード
	○超絶倫人ベラボーマン<ナムコ> 価格未定/Huカード
	○サイバーナイト<トンキンハウス> 価格未定/Huカード

メガドライブ

9月上旬	○尾崎直道のスーパーマスターズ<セガ> 6000円/カートリッジ
9月下旬	○スーパー・ハイドライド<アスミック> 7900円/バックアップカートリッジ
10月上旬	○スーパーハングオン<セガ> 6000円/カートリッジ
10月下旬	○ヘビーユニット<東宝> 価格未定/カートリッジ
10月下旬	○ランボーIII<セガ> 5500円/カートリッジ
10月	○TEL TEL 麻雀<サン電子> 5800円/カートリッジ
11月上旬	○フォゴットンワールド<セガ> 6000円/カートリッジ
11月下旬	○アトミック・ロボキッド<トレコ> 価格未定/カートリッジ
11月下旬	○孔雀王II<セガ> 6000円/カートリッジ
12月上旬	○ゴールデンアクス<セガ> 6000円/カートリッジ
12月上旬	○ヘルツォーク ツヴァイ<テクノソフト: 価格未定/カートリッジ
12月中旬	○倉庫番<メサイヤ(NCS)> 価格未定/カートリッジ
12月下旬	○エアーダイバー<アスミック> 価格未定/カートリッジ
12月下旬	○火激<KHB> 価格未定/カートリッジ
12月	○TATSUJIN<セガ> 価格未定/カートリッジ
12月	○TEL TEL スタジアム<サン電子> 6500円/バックアップカートリッジ
12月	○マージャンCOP・竜<セガ> 5500円/カートリッジ
12月	○バーミリオン(仮題)<セガ> 価格未定/バックアップカートリッジ
90年1月	○スーパーリアルバスケットボール<セガ> 5500円/カートリッジ
90年1月	○ソーサリアン<セガ> 価格未定/バックアップカートリッジ
90年1月	○スーパー忍<セガ> 6000円/カートリッジ
90年2月	○ドリーム アイランド<セガ> 価格未定/カートリッジ
90年2月	○重装機兵レイノス<メサイヤ(NCS)> 価格未定/カートリッジ
90年3月	○スーパーモナコGP<セガ> 価格未定/カートリッジ
90年3月	○ムーン・ダンサー<セガ> 価格未定/バックアップカートリッジ
発売日未定	○サイオブレードスペシャル(仮題)<シグマ商事> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○カース<マイクロネット> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○ニュージーランドストーリー<タイトー> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○スーパーファンタジーゾーン<サン電子> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○フェリオス<ナムコ> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○オメガファイター<トレコ> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○アフターバーナーII<電波新聞社> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○テトリス<セガ> 5500円/カートリッジ
発売日未定	○ギャラクシーフォース<セガ> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○パワードリフト<セガ> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○ターボアウトラン<セガ> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○モンスターレア<セガ> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○ゲイングランド<セガ> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○ラストサバイバー<セガ> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○ダイナマイトダックス<セガ> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○アウトラン3D<セガ> 5500円/マークIII専用カートリッジ(3D対応)

ゲームボーイ

9月1日	○倉庫番<ポニーキャニオン> 3000円/カートリッジ
9月5日	○ミッキーマウス<ケムコ> 2980円[込]/カートリッジ
9月20日	○モトクロス マニアックス<コナミ> 2900円[込]/カートリッジ
9月21日	○ハイパーロードランナー(仮題)<バンダイ> 2800円(予価)[込]/カートリッジ
10月27日	○ドラキュラ伝説<コナミ> 3300円[込]/カートリッジ
10月下旬	○ピンボール ～66匹のワニ大行進<HAL研究所> 2980円[込]/カートリッジ
10月下旬	○シーサイドバレー<トンキンハウス> 2980円[込]/カートリッジ
12月10日	○パチンコタイム<ココナッツジャパン> 3280円(予価)/カートリッジ
12月	○SELECTION<ケムコ> 価格未定/カートリッジ
12月	○対局詰連珠<トーワチキ> 2900円/カートリッジ
12月	○キュービリオン(仮題)<セタ> 価格未定/カートリッジ
12月	○魔界塔士 SA・GA<スクウェア> 価格未定/バックアップカートリッジ
発売日未定	○ゴルフ<任天堂> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○F-1 レース<任天堂> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○デスボール<ケムコ> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○ロックンチェイス<データーイースト> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○海戦ゲーム<ユース> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○北斗の拳 凄絶十番勝負<東映動画> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○ピンボールパーティー<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○ベースボールキッド(仮題)<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○パズルボーイ<アトラス> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○アスミッくんワールド(仮題)<アスミック> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○ウォーリア(仮題)<エポック社> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○レッドアリーマー 魔界村外伝(仮題)<カプコン> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○SDガンダムSD戦国伝 国盗り物語<バンダイ> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○将棋(仮題)<セタ> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○コスモタンク<アトラス> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○バットマン<サン電子> 価格未定/カートリッジ
発売日未定	○トランプゲーム(仮題)<ココナッツジャパン> 価格未定/カートリッジ

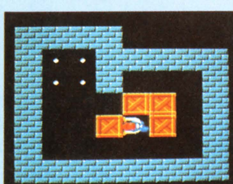
謎のゲーム 未確認情報

●こんにちは、万里子です。まずは、セガさんからメガドライブ用の新作RPG『バーミリオン』のニュースです。現在、アーケード版の"体感ゲームシリーズ"のスタッフが、総力を結集して制作中です。今後も続報をお伝えしていきます。

●で、トンキンハウスさんのPCエンジン用の新作はSF RPG『サイバーナイト』です。このゲームのシナリオの監修は、あの安田均さん。かなりハードなSFが期待できそうですね。

●最後に任天堂さんのニュース。昔話シリーズの第2弾、『遊々記』を発売します。ゲームの内容は、西遊記をもとにしたアドベンチャーゲームとのこと。発売日は、前編が10月12日、後編が11月10日です。万里子も早く遊んでみたいな。

●では、また。　　(森下万里子)



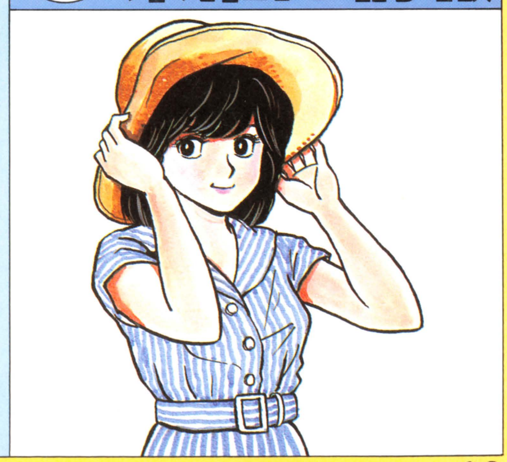
⬅メサイヤ(NCS)の新作は、メガドライブ版『倉庫番』。



➡NECアベニューの新作は、『ロムロムカラオケ』。パーティーにぴったり!



⬅テクノスジャパンの『熱血高校ドッジボール部 サッカー編』。またまた、あのくにおくんが大暴れ。



※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。

CALENDAR 1989 8/27~9/23

黒:カートリッジ
青:ディスクカード
緑:ディスクライター書き換え
黄:PCエンジン
赤:セガ
紫:ゲームボーイ

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
27 **AUG.**	28	29	30	31 ●モンスターレア	1 **SEP.** ファミコン通信 19号(9月15日号)発売 LOGiN 18号発売 ●激闘プロレス!! 闘魂伝説 ●ならず者戦闘部隊BLOODY WOLF ●倉庫番	2
3	4	5 ●ミッキーマウス	6	7	8 MSXマガジン 10月号発売 ●オーダイン ★マグマプロジェクト ハッカー	9
10	11	12	13	14 ファミコン通信 20号(9月29日号)発売 LOGiN 19号発売 ●アイドル八犬伝 ●谷川浩司の将棋指南Ⅲ ●スーパーアルバトロス	15 ●スーパー桃太郎電鉄	16
17	18	19 ●マルサの女	20 ●ウルティマ 聖者への道 ●モトクロス マニアックス	21 ●ハイパーロードランナー	22 ●中華大仙	23

8 AUGUST
TUE 1, WED 2, THU 3, FRI 4, SAT 5, SUN 6, MON 7, TUE 8, WED 9, THU 10, FRI 11, SAT 12, SUN 13, MON 14, TUE 15, WED 16, THU 17, FRI 18, SAT 19, SUN 20, MON 21, TUE 22, WED 23, THU 24, FRI 25, SAT 26, SUN 27, MON 28, TUE 29, WED 30, THU 31

9 SEPTEMBER
FRI 1, SAT 2, SUN 3, MON 4, TUE 5, WED 6, THU 7, FRI 8, SAT 9, SUN 10, MON 11, TUE 12, WED 13, THU 14, FRI 15, SAT 16, SUN 17, MON 18, TUE 19, WED 20, THU 21, FRI 22, SAT 23, SUN 24, MON 25, TUE 26, WED 27, THU 28, FRI 29, SAT 30

■ファミ通3周年を記念しての■

作文コンクール入選作の発表なのだ!

おまたせしました！　作文コンクール入賞者の名前と、入賞作品の一部を発表するのだ。
「ファミ通との3年間」という、抽象的で難しい題だったのにもかかわらず応募総数9573通！　ファミ通スタッフによる作文選考委員会の面々は、連日悲鳴をあげて喜んでいたのだ。
では、アメリカ行きの切符を手にした5名の作品をとくとご覧あれーっ！



⬆白熱した議論が飛び交う。作文選考会議のようすなのだ！

プラチナ賞2名 ハイソなロサンゼルス旅行!!

■北海道　杉本浩平（17歳）

ついに、卒業式も終わって、ぼくらはそれぞれの高校に進学することになった。親友のTは、結局高校には行かないで東京で就職するらしい。ぼくらは、最後にということで、仲間内だけでゲーム大会を開くことにした。ゲームは、ぼくらにとって一番思い出深く、そしてさまざまなドラマを作ってくれた、『ファミスタ』に決めたのだった。

友だちが何人か試合を行なったあと、ついにぼくとTの試合の番がきた。白熱した熱戦が続いて、延長10回の裏に決着がついた。しらいのさよならホームランが出て、ぼくの勝ちだった。

Tが東京にいく日、ぼくは見送りに行けない。ぼくは、ゲーム中にTにさよならを言っておくことにした。ぼくは、できるだけ普通に、「じゃあね」と言った。Tもまるで、普通に「じゃあな」と返した。ぼくたちは、その間もずーっと画面を見つめていた。Tもぼくも感情を外に表わすのがヘタだ。でも、Tの投げた最後のストレートは、たしかにTのぼくへの心からのさようならだった。

高校に入って、Tとファミ通をはさんでファミコンの話ができないのが悲しかった。そこで、Tに手紙を送ったのだ。近況と、最近遊んだゲームの話、ファミ通についてなどが手紙の内容だ。

数日後、Tから手紙が来た。Tは、もうファミコンをやっていないらしい。ぼくにもファミコンを卒業しなさいと、お説教している始末。社会人になったTに取り残されたみたいで、なんだか悲しい気分だった。

しかし、手紙のラストに書いてあるイラストを見た瞬間、ぼくの悲しい気分はふっとんでしまった。そこには、最新ゲームのキャラクターのイラストが書いてあったのだから……。いつかまたTとファミコンで遊びたい、本当にそう思う。

●選評

中学卒業、そして親友との別れをファミコンを通して経験した作者。前半部分は割愛させていただいたが、作者と親友Tとの交遊が描かれていた。読むものをなんだかなつかしい気分にさせてくれる秀作だ。

■岡山県　木口将利（15歳）

これからも、ずっとファミ通を買っていきたいのだが、このごろ所持金が少なくなってきた。そこで、ファミ通やファミコンのカセットを買うために、中学2年生になってアルバイトを始めたのだ。

初めてのアルバイトは、木の植えかえや、庭の掃除などの園芸関係だった。そして、夏休みになると、弟と2人でぶどう農園でアルバイトを始めた。

ぶどう農園でのアルバイトの内容は、ぶどうを詰める箱をつくる仕事だった。ぶ厚いダンボールの紙を、弟と折って、折って、折りまくった。

部活にも行かず、大好きな高校野球も見ないで、まるでサウナみたいなところでひたすら働いたのだった。手には血豆ができて、そして破けた。破けたところに汗がしみると、たまらなく痛かった。

黙々とアルバイトをした結果、3日で一人一万円ほどになった。何かのために、あれだけ必死になったのは、初めてのことだった。

そうやって苦労して手に入れたファミ通は、私の家族全員の愛読書でもある。たとえば、朝、最新のファミ通を置いておく。すると、その日のうちに3つほどしおりが入っているのだ。しおりの入る場所はいつも決まっていて、そのしおりをだれが入れたのかすぐわかるのだ。

父は、ゲーム記事は読まない。おもにエクスプレスを読む。母は、伝言板、町内会などお笑いのページを中心に読んでいる。私が学校から帰ってくると、母が編み物をしながら私の報告書を読んでいるのをよく見る。クスクス笑う母を見るたびに、ファミ通ってだれにでも楽しめるんだなぁ……と感じる。最近、そんなことを考えながら生活している私である。

●選評

ファミ通やファミコンソフトを買うために、一心不乱にぶどうの箱を折る少年の心情が描かれている。ファミ通を読む家族の描写もうまい。スタインベックの短編を読んでいるようで、朴訥な感じがよかった。

ゴールド賞3名 南国の楽園、ハワイへの旅!!

■大阪府　中谷敏文（34歳）

私がゲームを始めたのは、奥さんと結婚して2年目のころでした。私は、出たばかりのMSX2を買って、おまけで付いてきたカーレースゲームを毎晩遊んでいたのです。

奥さんは、生まれつき反射神経がゼロで、私はどんくさいうえに、飽きっぽい性格です。すぐにMSX2に飽きて、奥さんに頼み込み、ツインファミコンを買ってもらいました。

そして、あの伝説的RPG、『ゼルダの伝説』に出会ったのでした。残業で遅くなろうとも、天気の良い日曜だろうが家に閉じこもってプレイしつづけました。

そして、ゲームも終盤にさしかかったころ、いつの間にか奥さんもゲームに参加していたのでした。そう、マップの作図担当者として。

（中略）

最近思うのですが、ゲームやファミ通の話題で夫婦円満が続けば、これ以上喜ばしいことはないと思うのです。

●選評

倦怠期にさしかかりやすい3年目を、ゲームで遊ぶことによって乗り切った旦那さん。ファミ通の読者で、これから結婚する人にぜひ読んでほしい作品だ。読み終わると、微笑ましい気分になるのだ。

■埼玉県　桑原洋子（24歳）

唐突ながら、私は堅気のOLである。当然朝は9時から仕事だ。まして私の自宅は、おせじにも都心のオフィスに近いとはいえない京浜東北線の終点にあったりする。そんな身にとって、ファミコンは非常に危険な存在である。「いけない今日は寝るんだ。」と頭のなかで叫びながら、また、ファミ通片手にコントローラーを握りしめてしまう。眠りにつくのは、毎日2時、3時。たかがファミコン、されどファミコン。翌日のハードワークが腰にひびき、お肌にこだまする。

しかし、OLにとってのファミコンの真の恐ろしさは肌のあれなんかではない。

それはずばり〝うしろ暗さ〟。つまり、いい年をしてファミコンなんかやってるヘンな女と指さされ、身をすくめるように会社生活を送らねばならないという現実である。

（中略）

ファミ通を買うときも、ファミ通を「W-TH」と吉本ばななとの間にサンドイッチにする、そんな心配りをするOLなのだ。

●選評

お子様たちとは違って、大人の女性にってファミコンを趣味にするということは、とても、うしろ暗いことらしい。作者の毎日の気苦労がヒシヒシと伝わってくる。同じ悩みを持つ人に勇気を与えてくれる作品。

■神奈川県　謝花丈治（16歳）

「今着いた本の束を開けてください」私は恐る恐る、気むずかしそうな店員のおじさんに尋ねた。いつも同じ曜日の同じ時間に行くのだから、いつも同じ人が店番をしているのだ。

「これだね、君の言った本は」

レジに持っていこうとするおじさんに、私はすかさず言った。

「あのう、付録があるはずなんですが」

おじさんは本の束のところに引き返してきて、渋々と付録をとりだす。それを見つめる私。緊張する時間である。

そんなことが何回か続いたある金曜日のこと、店に行ってみると入り口付近に雑誌の束がふたつみっつ置いてあった。

「あのう……」

「ああ、ファミコン通信でしょう。もうこっちに置いてあるよ」

私は驚いた。新聞を買いにくるおとなたちで忙しいなか、おじさんは私のためだけにファミ通をキープしていてくれたのだ。付録もきちんと揃えて、レジのところにファミ通を置いておいてくれたのだ。私はこの時の感激を一生忘れないであろう。

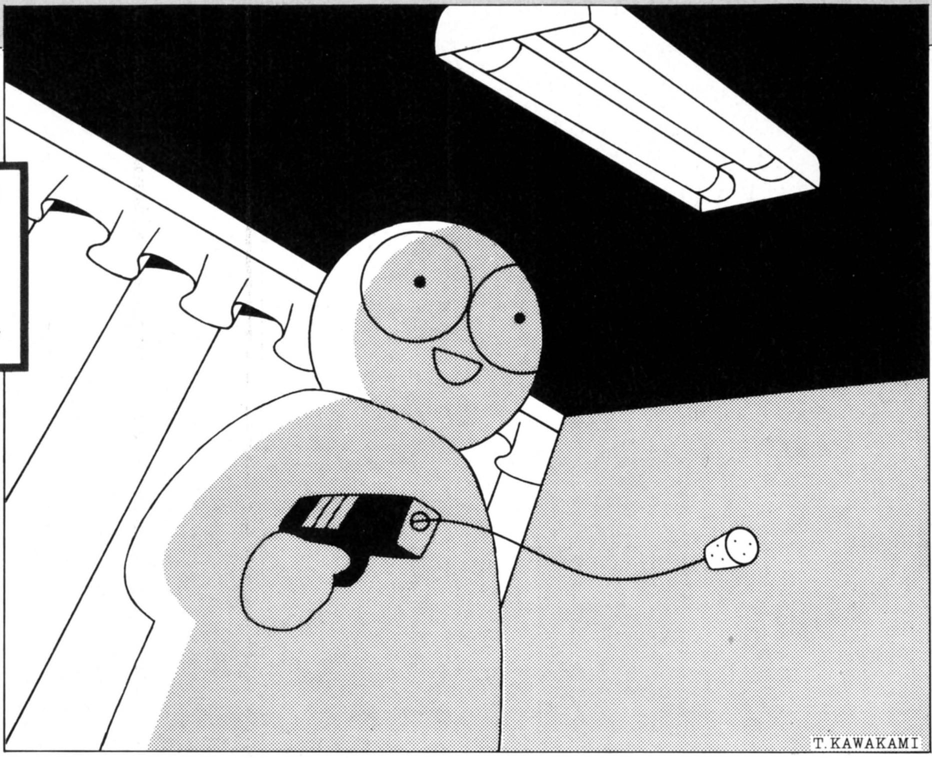
●選評

ファミ通を1分でも早く手に入れるため、朝早くコンビニエンスストアに向かう少年。殺伐とした都会の生活のなかにも、暖かい心の触れ合いがあるってことを教えてくれる作品だ。さわやかな感じだね。

ファミコン通信 でんごんばん

伝言板

LETTERS



さあ、次は冬休みだ。スキー、そしてスケート。お正月の行事も楽しみだね。みんなの待ちかねた冬休みまで、あと、1、2、3、4、5……。

ぼくの弟は、毎年自分に暑中見舞いを出す。今年届いたはがきの文面は、「だんだん暑くなってきましたが、勉強にスポーツにがんばってください。……あなたの大ファンより」だった。

ちょっとお茶目な弟は、来年高校受験だ。

（福島県　心配症な兄）

弟さんに、〝受験、がんばってください〟とお伝えください。高校に行って、友だちがたくさんできるといいですね。……ウウッ。

涙もろい編集者

こんにちは。私はお年ごろの乙女ですが、生まれたときから使っているド汚ないマクラがそばにないと眠れません。

私はこのままこのマクラを持って玉の輿に乗らなくてはならないのでしょうか？

（愛知県　志勢野尾秋良　13歳）

はー、ライナスの毛布みたいなモンね。玉の輿をねらういい女への道。その第一歩は、まず、その〝マクラ依存症〟にお別れすることから始まるんだと思うな。

でも、マクラをいきなり取り上げてポイしちゃって、不眠症になっちゃカラダに悪い。とりあえずは、マクラを布団の下に隠すってトコから始めてみるのだ。

で、次はベッドの下、その次が部屋のスミ。ンで、そのまた次がとなりの部屋のドアごし。と、段階を付けて離していけば、そんなに苦しまなくってもマクラにお別れできるんじゃないかね。今晩からやってみたんさいな。

ま、時期が来ればごくごく自然に、親……じゃなかった、〝マクラばなれ〟するとは思うけどね。ダイジョブダイジョブ。

どんな状況でもすぐに眠れる編集者

この間、ゲーセンへ遊びに行ってたとき、ふと見ると、なんと20歳くらいの女の人が脱衣麻雀をやっていた。

店の人も心配になったのか、横で何か教えてあげていたみたいだったが、女の人はすぐ負けてしまった。ぼくは半分あきれかえったが、「人類の革命じゃ!!」とも思った。

（群馬県　ルパン30世　14歳）

いったい店の人は、なんで〝心配になった〟のですか？　アミューズメントマシンを店に置いていたら、お客さんがやってきて、それがたまたま若い女性だった……。よくあることだと思うけどなあ。

けっこう女性だって遊んでるよ、脱衣麻雀。どーもキミは脱衣麻雀というものに対して、少々神経過敏になっているみたいだ。世間にはもっと「イヤーン、エッチ」な遊びが氾濫しているのだぞ。それにくらべりゃ、脱衣麻雀なんて…………ケッ。あっ、私はそーゆートコには行ったことないんですがね。

性風俗を極めてマジメに観察する編集者

新聞とかテレビのコマーシャルに、〝夏のAVフェア〟なんてのがよくありますよね。ああいうのを見て、ひとりで照れちゃうのはぼくだけでしょうか？

（奈良県　悩める少年　13歳）

オレは〝AV〟って文字を見ても、いまだに〝オーディオ・ビジュアル〟の略称と思っちゃうから、あんまり照れることはないな。なんせ、〝オーディオ・ビジュアル〟のほうが〝アダルト・ビデオ〟よりも歴史が深いからね。

ようするに、どっちを先に知るかの問題だ。

趣味はAVの編集者

つい先日、花火大会がありました。毎年たくさんの人が集まるので、警察の人もけっこう見回っていました。

その中に、なかなかかわいい婦警さんがひとりいて、ぼくの友人は何を血迷ったのか、「おねーさん、デートしてよー」と声をかけた。

ぼくはギョッとして、すかさず他人のふりをした。幸い、友人は婦警さんに無視されました。

ぼくは友人に向かって、口では「お前はアホか」と言ったものの、内心、胸の中で彼を"スゴイやつだ"と思った。

（岐阜県　侍大将ヨシュア）

編集者K（以下、K）　制服フェチだな（断定）。
怪獣ひでごんす（以下、ご）　ワシ、婦警さんは好かん。あいつら駐車違反のキップ切るもんね。
K　ごんすは看護婦さんでしょ。
ご　そ、とくにピンクの白衣（？）なんかに弱いぞ。弱点だな、ワシの。
K　ボクの通ってる歯医者の歯科助手さんたち、みーんなピンクの制服に黒いストッキングだもんね。いーだろ。んで、出身高校だって女子はもちろんセーラー服。どーだ、うらやましーだろ。
ご　ワシだってワシだって。ワシがこないだ○○社（特に名を秘す）の広報さんといっしょに遊びに行った学校なんて、セーラー服はもちろん、看護婦さんやスチュワーデスさん、それにウサギさんのカッコしてた人もいたぞ。おまけにビール飲み放題、低料金だ。
一同　コラコラ。

夜にファミ通を読んでいて、自分の部屋に親が入って来そうな気配がすると、伝言板のコーナーをサッと開き、文字だらけのページを読んでいるふりをするのは私だけじゃないはずだ。（群馬県　鈴木正明　19歳）

どーゆー理由でもいいから、このコーナーを愛してもらえりゃしあわせだい。

担当編集者K

この前、友だちと3人くらいで道を歩いていると、いきなり、大の大人が「チャーチャンチャーン」とアントニオ猪木のテーマを歌いながら、軽快なフットワークで家から飛び出してきました。

その大人はぼくたちの存在に気づくと、動きをピタリとやめてどこかへ行ってしまいました。

ぼくたちはあとで爆笑しましたが、皆さんの中にも、「こんな恥ずかしい体験をした」って人はいませんか？

（北海道　とくめいきぼう　15歳）

そのような場合、恥ずかしがって踊りをやめた人が常識をわきまえたおとなになります。

それに対して、少年の嘲笑の眼にも気づかず、「チャンチャンチャラララー」と続きを踊ったバカが、ファミ通編集部などで働く悲しい運命をたどるのです。恐ろしいことですね。

毎日会社にスキップして通う編集者

不思議なことに、私が頭の中で音楽を鳴らして自分の世界に浸っていると、突然、半径2メートル以内に立っていた人がその歌を口ずさみだすのです。

逆に、私がふと思い浮かんだ曲を声に出して歌うと、そばにいた友人が、「あっ、それ今あたしが心の中で歌ってた曲」なんて言うのです。

いつもいつもこんなことがあるわけではありませんが、一度や二度ではないのです。よくSFに、人間誰しも秘められた力……すなわち超能力を持っている、とありますが、すると私はさしずめテレパスでしょう。

最近は、他人が何を考えているかが手にとるように……わかるわけないって！

（宮城県　ギャンブルねえちゃん　16歳）

私にはわかる。あなたとそのお友だちは、ウインクの生まれ変わりだ！　なに、ウインクは死んでない？　じゃ、リリーズ。なに、リリーズも健在だって？　じゃ、リンリンランラン。

霊視能力編集者

ファミ通のみなさんの話を読んでいると、大人になっても楽しいコトってけっこうあるんだなと思う。（富山県　ちい　17歳）

なーんかトゲを感じるおはがきですねえ。ひょっとして、私たちが幼稚であるっていうことを遠まわしにいいたいのかしら……。

いえいえ、そんなことはありません。読者のスナオな気持ちを信じなくては。そうです、おとなって楽しい！　あはあはあは。……でもやっぱり、なんだかバカにされてるような気が……。まっ、いいか。　毎日楽しい編集者



あークソ。夏休みなんてアッてまに過ぎちまった。これからは、はるか彼方の冬休みだけを心のささえに、日々忍耐で過ごしていかなくては。でも冬休みって泳げないからイヤーン、だよね。

LETTERS伝言板へのおたよりは

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー ファミコン通信編集部 伝言板係まで

みんなの悩みをズバっと解決してあげちゃう!!

新 アルゴリズム情報局

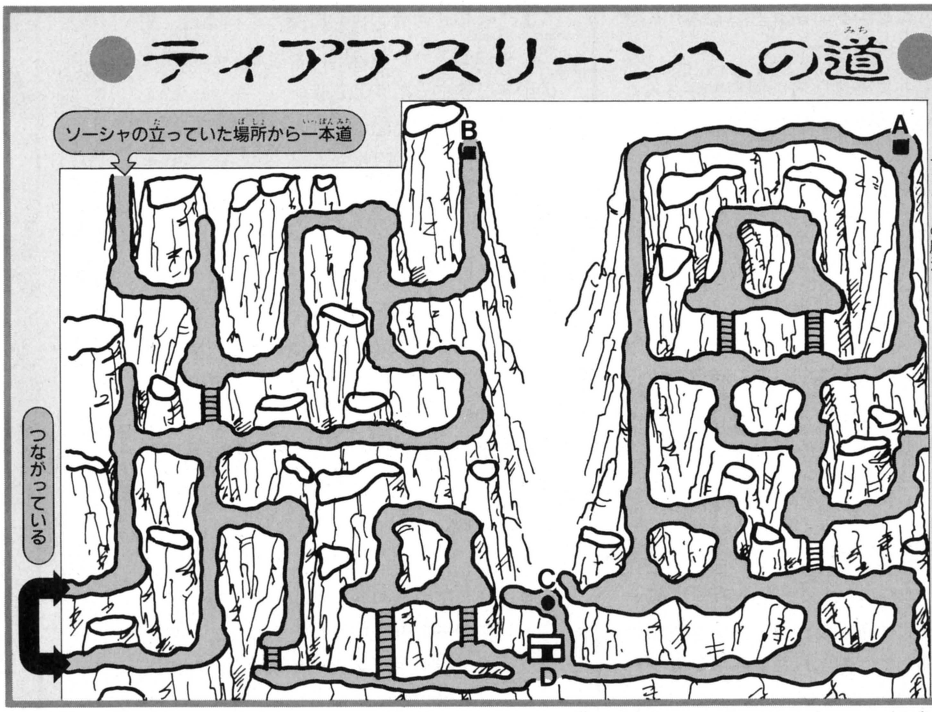
スタイルをガラリと一新！ 今回から新装開店の新アルゴリズム情報局。今までよりも、さらにパワーアップして、キミたちの明かるいゲームライフのために生まれ変わったのだ!!

今週のメニュー

ファミコン ウィロー

エローラの塔をクリアーした後で行けるようになる岩山で、すぐに迷ってしまいなかなか先へ進めません。　東京都　大江慎也

ソーシャが消えて、先へ進めるようになったのはイイけれど、確かにあの岩山の迷路って、複雑でマッピングしにくいんだよね。だから、ココで迷っちゃう人ってケッコーいるんじゃないかな!? そこで今回は出血大サービス。岩山の迷路のマップを大公開しちゃうぞ!! ゲーム攻略におおいに役立ててくれ。宝箱の場所もすべて記入しておいたから、アイテム集めにもバッチリ活用してほしいのだ。





敵の中には、剣で闘っても倒せないヤツが何種類かいます。こいつらを倒すには、いったいどうすればイイの？　埼玉県　川本正信

左のイラストの敵は、デビルアイという剣でないと倒せないのだ！

ウィローを豚に変えてしまう魔法を使う、ゾンビのような奴。こいつの豚さん攻撃を避ける方法を教えて！　静岡県　鈴木修一

こいつに出会ったら無視して逃げるのが一番。こいつらは、剣で攻撃しても絶対に倒せないからね。どうしても倒したいなら、こいつの姿が見えた瞬間に、サンダーの魔法を使えばよい。でも、この魔法は、ゲーム後半にならないと覚えられないんだけどね。

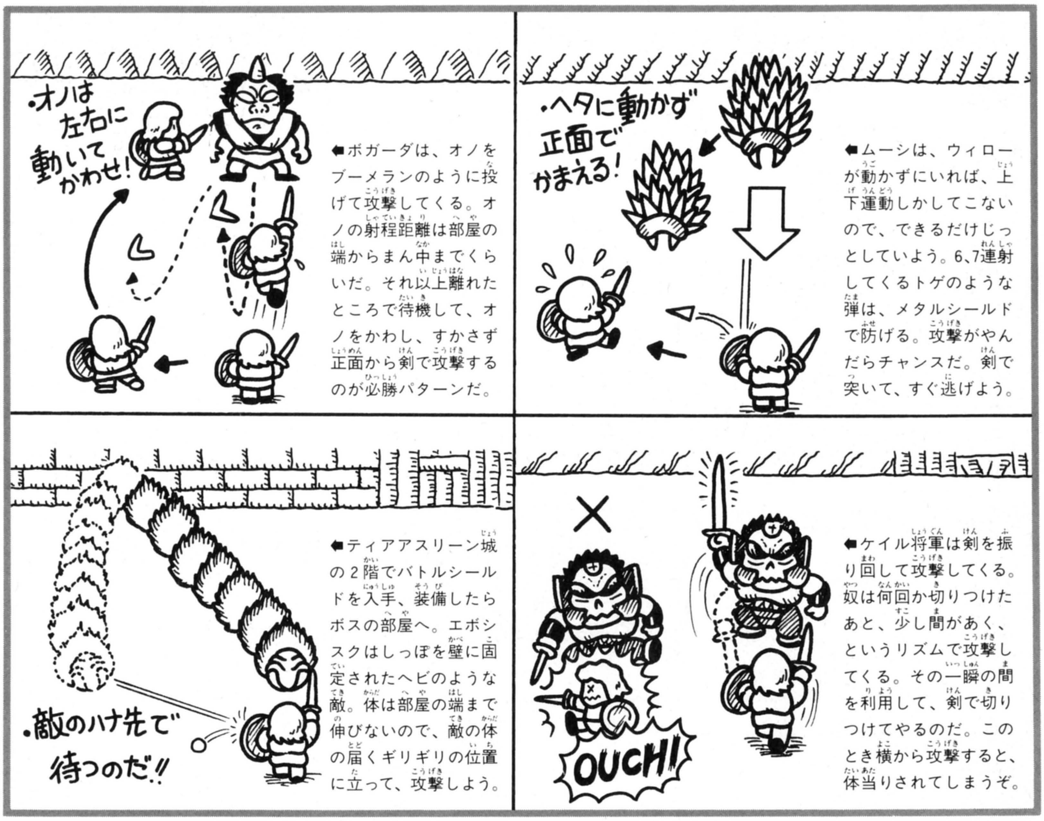
ワッカの実に関する情報は聞けたのですが、どこに隠されているのかさっぱりわかりません。どこにあるんですか!?　東京都　橋本照

旅人の酒場でワッカの実の情報を聞いたら、もう一度シーフの森の入り口まで戻ろう。そして、また旅人の酒場へ向かうのだが、このときに一番最初の分かれ道を右に曲がってみる。するとそこには、以前助けたクチルがいて、ワッカの実をタダで譲ってくれるのだ。

担当アルゴマン
ミラクオーレ鈴木　とにかくアクションとシューティングが大好きなのだーっ!!
タップ宮島　メガドライブのゲームなら、ぜーんぶ攻略しちゃうもんね。
バブルス一輝　アドベンチャー、RPG、シミュレーションならおまかせだぜ。

ゲームの途中で出てくる、ボガーダ以降の中ボスが倒せないんです。できるだけ詳しい攻略法を教えてっ!!　　大阪府　大谷由美

バブモーダのもとへたどり着くまでに出会う中ボスは全部で4匹！ゲームをクリアーするためには、必ず倒さないといけないんだよね。注意してほしいのは、こいつらの部屋では魔法がいっさい使えないってこと。いくらレベルが高くたって、ちょっとでも油断してると、あっ!!　という間にやられちゃうってワケだ。ただ、基本的な攻略法は4匹とも同じ。ヒット＆アウェイか、盾で防御しながら、スキを見て切りつける!!　このふたつのパターンで倒すことができるぞ。右のイラストを参考にして闘いに臨めば、もう中ボスなんてコワくないはず！



⬅ボガーダは、オノをブーメランのように投げて攻撃してくる。オノの射程距離は部屋の端からまん中までくらいだ。それ以上離れたところで待機して、オノをかわし、すかさず正面から剣で攻撃するのが必勝パターンだ。

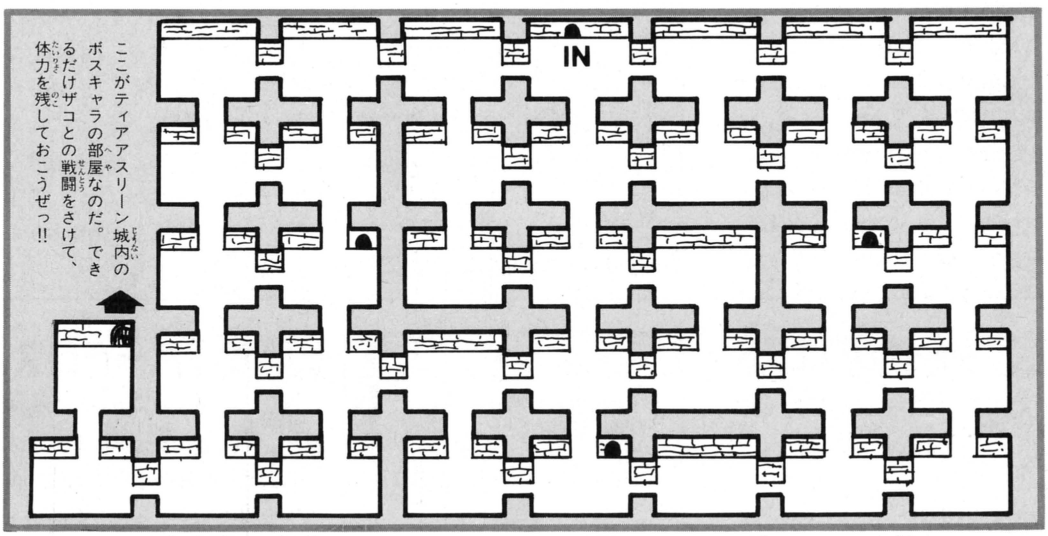
⬅ムーシは、ウィローが動かずにいれば、上下運動しかしてこないので、できるだけじっとしていよう。6､7連射してくるトゲのような弾は、メタルシールドで防げる。攻撃がやんだらチャンスだ。剣で突いて、すぐ逃げよう。

⬅ティアアスリーン城の2階でバトルシールドを入手、装備したらボスの部屋へ。エボシスクはしっぽを壁に固定されたヘビのような敵。体は部屋の端まで伸びないので、敵の体の届くギリギリの位置に立って、攻撃しよう。

⬅ケイル将軍は剣を振り回して攻撃してくる。奴は何回か切りつけたあと、少し間があく、というリズムで攻撃してくる。その一瞬の間を利用して、剣で切りつけてやるのだ。このとき横から攻撃すると、体当りされてしまうぞ。

ティアアスリーン城内の敵キャラが強くて、なかなか攻略できません。マップさえあれば、少しは楽なんだけどな。　岩手県　田沢等

ティアアスリーン城の中は、じつはそれほど複雑じゃない。同じような部屋ばかりで構成されているから、迷いやすいんだよね。しかも城内には強敵がウヨウヨ!!　レベルが低いと確かにツラいかな。そこで、城内の完ペキマップを出血大サービスしよう。これを見て、イッキに攻略してくれ！



ここがティアアスリーン城内のボスキャラの部屋なのだ。できるだけザコとの戦闘をさけて、体力を残しておこうぜっ!!

ノックマー城の入り口までたどり着いたのに、門番がジャマをして中に入れてくれない。どうすればイイの!!　　千葉県　吉田直人

フフッ……。迷ってるな、悩んでるな！　じつはオレもココで詰まったのだ!!　だから、オマエも自力で解きなさい！　というのはウソ。ノックマー城の門番は、何度行ったってそのままじゃどいてくれないのだ。かといって、特別なアイテムが必要なワケでもない。しかも、それに関するヒントはどこへ行ったって聞くことができないのだ。ココはひとつ、まさか？のスペクターの呪文を使おう！スライムに化けたウィローの姿を見ると、門番は逃げだすぞ!!

バブモーダと闘っても、ダメージを与えることができません。何か特別な武器でも必要なんでしょうか？　　東京都　鈴木健一

キミはゲーム中に出てくるヒントをちゃんと聞いてなーい!!　ボスキャラの部屋では魔法は使えないけど、バブモーダだけは特別。魔法の杖でダメージを与えることができるのだ。ただし、魔法の杖を使うには、当然MPが必要。なんとバブモーダを倒すためには、消費MP12の魔法の杖を18回も使わなきゃならない!!　だから、一発もミスらないとしても、最低で13レベルはないとバブモーダは倒せないってわけ……。レベル15くらいまで育ててから行ったほうがいいかな。

Miniアルゴリズム

ファミコンの『SDガンダム２』の、ちょっとしたお得なテクニックです。ZZガンダムの特殊兵器ハイメガ粒子砲は、建物などの障害を突き抜けて相手にダメージを与えられるので、建物を盾にして闘うと圧倒的に有利ですよ。　埼玉県　原田進

ファミコン ファミコン探偵倶楽部Ⅱ〈後編〉

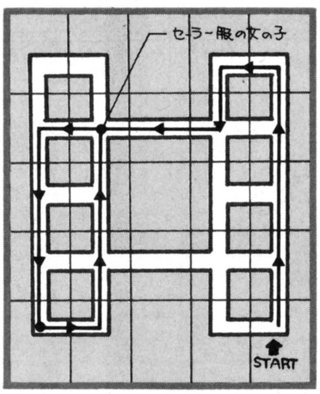
やっと校長室で浦部校長の話を聞けたのに、そのあとすることがなくて詰まってしまいました。どうすればイイの？　東京都　大沢望

浦部校長が消えたあとで、日比野先生に会っていないとしたら、職員室へ行き、あたりの先生から日比野先生に関する情報を聞こう。すると、日比野先生が現われて、いろんな情報が聞けるようになる。ここでしつこく日比野先生がいなくなるまで、いろいろな情報を聞きだしたら、もう一度校長室へ戻るのだ。そして、校長室の窓にかかっているブラインドを開けて、空のほうを見てみるのだ。ブラインドを開けて窓の外をのぞいたキミは、不思議な光景を目にするハズ！　これで話は、イッキに急展開していくぞ!!



後編のスタート直後、いくら街の中を捜しても、あゆみちゃんが見つかりません。どこにいるのか教えてください。東京都　佐藤伸一

いくら街の中を捜しても、あゆみはいないぞ。でも、あゆみを見かけたというセーラー服の女の子はいるはず。右のマップを見ながら、その子を捜そう。



繁華街で変な酔っ払いにからまれてしまいました。逃げられなくて困ってるんですけど、どうしたらいいの？　埼玉県　土田洋一

酔っ払いからひと通り話を聞いたら、〝場所移動〟のコマンドを選んでみよう。すると酔っ払いが怒りだして、さらにしつこくからんでくる。ここで今までキミを無視していた客引きのお兄さんに、〝見る〟のコマンドを使ってみよう。すると！　酔っ払いのおじさんを強引に店の中へ連れこんでしまう。これでキミは自由の身になれるってワケだ!!

まるふく村から帰ってきたあと、あゆみと学校へ行ったのですが、学校の前でつまってしまいました。どうすれば先へ進めるようになるのでしょう。　秋田県　奥山雄二

とりあえず、あゆみから聞けることはすべて聞き出す。次にあたりにいる生徒を呼び、陽子のことを2回聞く。そのあとあゆみを呼んでから、もう一度あたりにいる生徒を呼んでみよう！　あゆみがキミに話しかけてくるぞっ!!

学校の前で、あゆみちゃんからひとみちゃんの話を聞きました。でも、それ以上のことを教えてくれないんです。　栃木県　井上一輝

学校の前にいる女の子たちを呼び、そのあと〝聞く〟のコマンドを使ってみよう。すると女の子たちのおしゃべりを聞くことができ、あゆみもヒントを教えてくれるぞ。

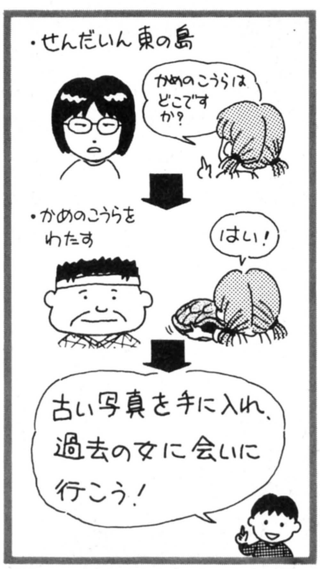




ファミコン チャイルズクエスト

石井光三を倒すための過去のあやまちが、どこへ行っても見つからない。いったい、どこにあるんだろう？　東京都　山田俊彦

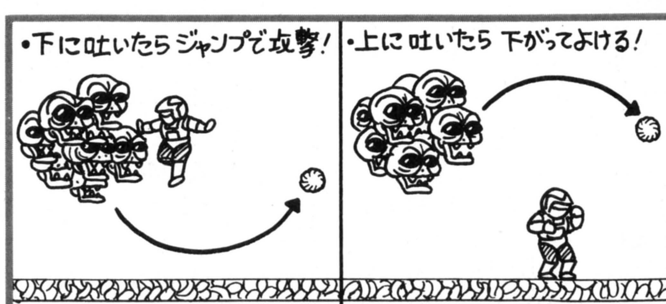
まず、せんだいんの東の島へ行き、亀のこうらのありかを教えてもらおう。次にしぶちゃの占い師のところへ行くと、古い写真のありかを占ってくれる。あとは古い写真を手に入れ、しゃちぽこの女の人に渡せば、過去のあやまちをくれるってワケだ!!



PCエンジン サイバークロス

サイバークロスの最終面の大ボス。なんなのアイツは〜！　強すぎて全然勝てないじゃん。必勝法を教えてよ!!　岡山県　甲本弘明

こいつは、火の玉を下、下、上と出す。そこで火の玉を下に出したらジャンプして攻撃。上に出したら後退してかわし、再び接近して同じパターンでくり返し攻撃。こうすればノーダメージで倒せるぞ!!



Miniアルゴリズム　メガドライブの「スーパー大戦略」の隠しコマンドです。マップをロードしてから、方向ボタンを上、上、上、右、下、下、下、下と押してAボタンを押すと、軍事予算と工業力を変えることができます。「大戦略」の世界がさらに広がりますよ。　愛知県　吉川忠

ファミコン ケルナグール

タオタイラーと戦ったんですが、いくら攻撃してもダメージを与えることができません。もしかして無敵なの？　東京都　田島哲也

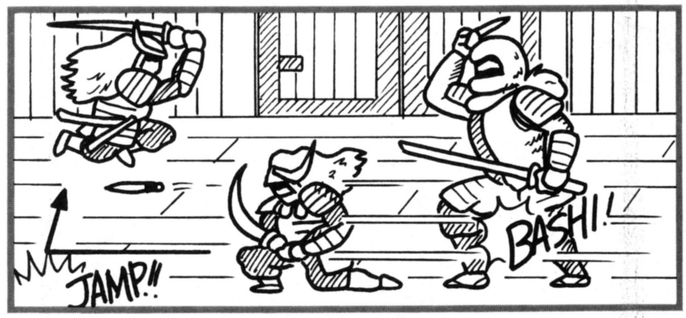
タオタイラーは、別に無敵でも何でもない。ただ、ヒットポイントが2997もあり、ヒットポイント表示の限界の999をオーバーしているので、1998以上ダメージを与えないとヒットポイントが減らないのだ。根気よく戦えば必ずヒットポイントが減り始めるぞ。



PCエンジン 武田信玄

最後の大ボス、上杉謙信。コイツさえ倒せばエンディングなのに、どうしても倒すことができません。ぜひ攻略法を！　東京都　田中純

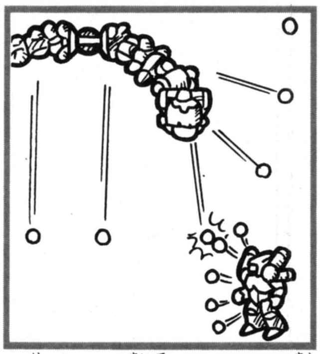
上杉謙信には影武者がいて、コイツを倒さないかぎり本物の謙信とは戦えない。影武者を倒すには、山の技の胴斬りだけでオーケー。本物は手裏剣を投げてくるので、下のイラストのように戦おう!!



PCエンジン サイドアーム

最終面の大ボスの攻略法を教えてください。できれば安全地帯や有利な装備を教えてもらえるとうれしいのですが。山梨県　高橋隆雄

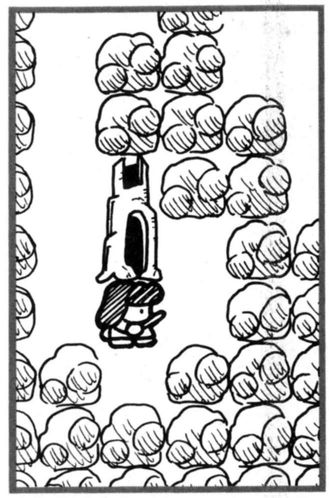
大ボスとの戦闘を有利にするには、最強段階のS・Gと合体したPOWで決まり。これらを装備した状態で、大ボスが現われる直前に画面右下へ移動。あとは左を向いて連射するだけでよい。S・Gは、敵の弾を消しつつ、相手にダメージを与えることができるので、この場所が完ペキな安全地帯となるのだ。詳しい位置はイラストを見てね。



ファミコン ホワイトライオン伝説

オルゴールは、いったいどこにあるんですか。これがわからなくって、もう1週間もとまっています。教えてっ!!　東京都　高橋治

オルゴールがないと、ラーニャの塔の女の子は天の湖について話してくれない。虹の谷の南西にある魔女の森で、ウロができた木の下に立って、地面を調べるとオルゴールが出てくるのだ!!



ファミコン ファイナルファンタジーII

鉄巨人という敵キャラがいると友だちから聞いたのですが、ボクは一度も見たことがありません。本当にいるんですか。　ままらん

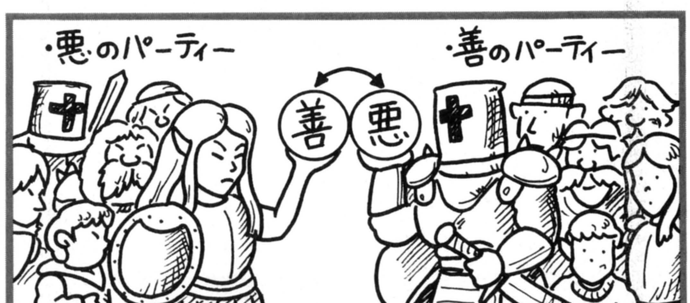
本当にいます!!　棲息地はパンデモニウム。全身まっ黒で、刀を持った巨人です。ただし、コイツはめったに出現しないので、捜すとすればそうとうな根気と運を必要とするでしょう。なにしろ、パンデモニウムを1時間歩きまわっても、出現しないのがザラですからね!!



ファミコン ウィザードリィII

重要アイテムはほとんど持っているハズなのに、悪のパーティーが5階から6階へ行くことができません。　埼玉県　藤原清誠

キミの持っている水晶は善の水晶じゃない!?　悪のパーティーは、悪の水晶を持ってないと6階へ上ぼれない。だから、悪の水晶を取ってこれる善のパーティーと、水晶の交換をしなくちゃならないのだ。



Miniアルゴリズム

PCエンジンの「武田信玄」で、楽にお金と経験値を稼ぐ方法です。出てくる敵をすべて倒しながら、画面が切り替わるまで進みます。そしてそこから後ろに戻りましょう。するとまた敵が出てくるので、同じように倒します。　神奈川県　藤井真人

PCエンジン ニンジャウォーリアーズ

ステージ3から出てくるシャドーマンが苦手で、いつも大ダメージを受けてしまいます。ぜひ攻略法を教えて！　広島県　根本太郎

シャドーマンは無理して倒そうとするな！　それよりも、ホンの少しダメージを覚悟して、空中回転でシャドーマンの右側にまわり込む。そして、しゃがんだままクナイを構え、バック歩きをするのだ。しばらく歩いていれば、シャドーマンは途中であきらめて、それ以上追いかけてこなくなるぞ!!



メガドライブ 獣王記

3面のくまちゃんステージの攻略法を教えてください。僕はいつもここで死んでしまい、先へ進めないんです。　東京都　菊池広志

3面のボスは、くま団子攻撃(つまり、スピンボンバーね)が有効。右のイラストのようにひたすら連射すれば楽勝なのだ!!



ファミコン スーパーチャイニーズ2

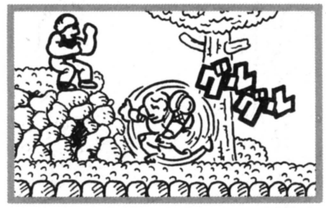
獄君大王のいるコンロン山への行き方がどうしてもわかりません。コンロン山への入り口はドコにあるんですか？　三重県　今村健

難解な謎解きのないゲームだけど、確かにコンロン山への入り口だけは見つけにくい！　この入り口を探すには、まずリンリンランランの村の井戸に入る必要があるのだ。そして、井戸の中にある扉の前で羅牛を呼んでみよう！　すると、今まで開かなかった扉が開いて、中に入れるようになり、あとは、迷宮の出口を見つけだすだけ。ケッコー大変だけど、ココが一番最後の迷宮だから自力で解いてほしい。

ファミコン ドラゴンニンジャ

4面のボスをどうしても倒せず、先へ進めないで困っています。どうかオイラを助けてください。　神奈川県　岡田勇一

4面のボスの弱点は頭。だから、頭に当たるように旋風脚で攻撃するのがベストだろう。ただし、たまに跳び蹴りをしてくるので注意！　右のイラストを参考にして、攻略してほしい。



ファミコン ケルナグール

タオの実をひとつしか見つけることができません！　残りのタオの実は、いったいどこに隠されているんですか!?　福島県　鈴木正美

これはヒントしか公開できないのだ。とにかく、マップ上のあらゆる場所を探してみよう。何かメッセージの出る場所には、新しいタオの実を見つけたあとに、もう一度行ってみるとイイぞ。



仙人の欲しがっているアイテムが見つからず、先に進めません。どうしたらいいの？　教えてください。　千葉県　村上秀樹

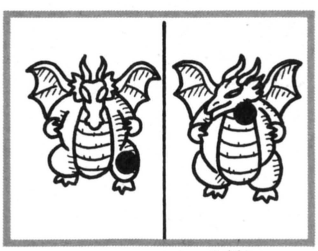
この質問の答えは公開不可能だからヒントだけ。人と会話をするときには、たまにBボタンも使ってみよう。新しい展開があるかも。



ファミコン ドラゴンバスターII

最終面、ラウンド6の大ボスに苦戦していますっ!!　どこが弱点なのか教えてもらえると嬉しいのですが……。　東京都　小林真人

そうか、キミはエンディング手前で詰まってるワケだな。カワイソーなヤツめ。でも、ココまで来れたら、あとはボスの弱点さえわかれば楽勝だ。マップ中央の山にいるドラゴン。こいつの弱点はズバリ!!　左足なのだ。マップ左上の山にいるドラゴンの弱点は首だ!!　さあ、2匹のドラゴンの弱点さえわかれば、キミも感動のエンディングを見られるだろう!!



悩みのネタを大募集っ!!

悩みごとはアルゴマンにぶつけろ！

今回から新装開店の新アルゴリズム情報局では、ゲームに関するお悩みを大募集中!!　どーしても解けない謎、倒せない敵も、ぼくたちアルゴマンが、たちどころにクリアーできるようにしてあげちゃうぜ。古ーいゲームだってかまわない！　採用したお悩みには、100ガバスのプレゼントもあるぞ。なんでもいいから、ジャンジャンはがきを出しちゃってみてよ。つーわけ。

あて先　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
新アルゴリズム情報局係

Miniアルゴリズム　メガドライブの『スーパー大戦略』で、ゲーム中にCボタン2回、方向ボタンを上、左、右、右、上と押し、カーソルが生産のところへきたら、Aボタンを押してみよう。カタログにのっていない最新兵器を作れるぞっ!!　宮城県　小島正和

ファミコン通信 GAVAS SYSTEM ガバスシステム

ガバスでもらうプレゼント応募券→

※会員番号のない人は書かなくてけっこうです。

今回のクイズの答え	大魔○村					9月15日号
ご住所	□□□-□□ 都道府県 市区郡					
	電話 (　　) −					
お名前					※会員番号(かいいんばんごう)	
欲しいプレゼント名	○番の					
同封したガバスの総額	万	千	百	十	一	ガバス

●ガバスシステム

このガバスシステムは、『ファミコン通信』の読者だけのチケット制度。応募用紙に、下のクイズの答えを書いて必要なガバスを編集部に送るだけで、すてきなガバスアイテムたちがもらえちゃうというとってもすばらしいシステムなのだ。キミも、早くガバスをたくさん集めていろいろなガバスアイテムたちをもらってね。

●チケットの入手方法

下に並んでいるのが、毎号キミの物になる補助券ガバス。まずは、これをていねいに切り取って大切にとっておこう。さらに、キミの投稿がファミ通の各コーナーに採用されれば、一挙に5000ガバスまでもらえる特典があるぞ(詳しくは、ファミ通の各コーナーの記事を読んでね!!)。編集部から金色に輝くガバスチケットを送られるのだ。

●応募方法

次のページに載っているのがガバスアイテムたちだ。この中からキミの欲しいアイテムを選ぼう。そして、そのアイテムのところに書いてある数のガバスが集まったら、いよいよ応募だ。このページの右上にある応募券に必要事項を書き込んで急いで編集部あてに送ってね。キミの応募券が編集部に届きしだいアイテムを送るぞ。

QUIZ 今回のクイズ

19号のクイズ

(○の中に文字を入れよう)

表紙イラストのテーマは何でしょう

大魔○村

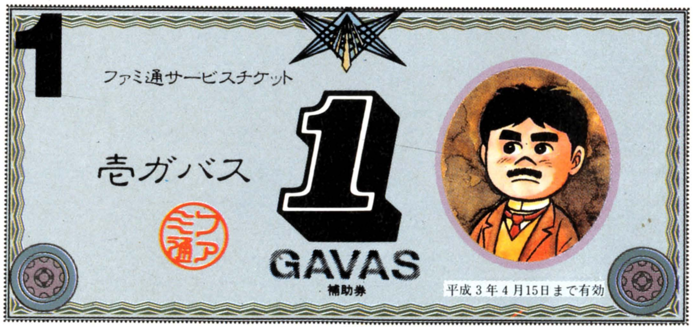
CAUTION ご注意

1番から4番までのアイテムは毎号抽選で30人に送ります。1800ガバス以上の表示のある品物への応募には、編集部から送られた金色のガバスが必要になります。補助券ガバスだけで応募することはできません。

今回の応募の締め切りは、

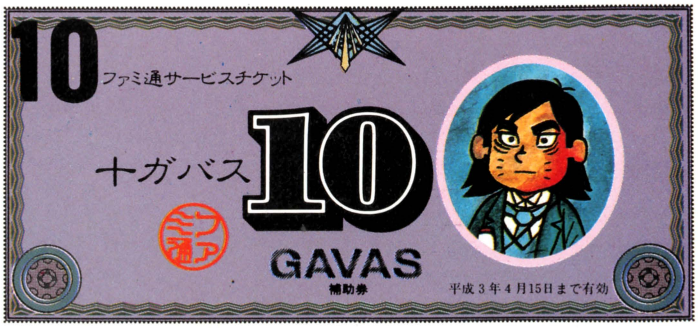
1989年9月15日到着分まで!

あて先 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ファミコン通信編集部 ガバスでもらうプレゼント係









※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

ガバスでもらうプレゼント

夏休みが終わって、ひさしぶりに友だちに会ってみると、けっこうヘンだったりするよね。

1 水野店長の色紙 17ガバス
2 ファミ通バッジ 50ガバス
3 ファミ通ノート 200ガバス
4 ベーしっ君の色紙 500ガバス
5 ファミ通テレホンカード 680ガバス
6 ファミ通カンペンケース 780ガバス
7 ファミ通カートリッジケース 990ガバス
8 ゲームボーイ通信ケーブル 1000ガバス
9 ゲームボーイカートリッジ 1750ガバス
10 ファミ通時計 1800ガバス
11 ディスクカードソフト 1800ガバス
12 ファミ通電卓 1980ガバス

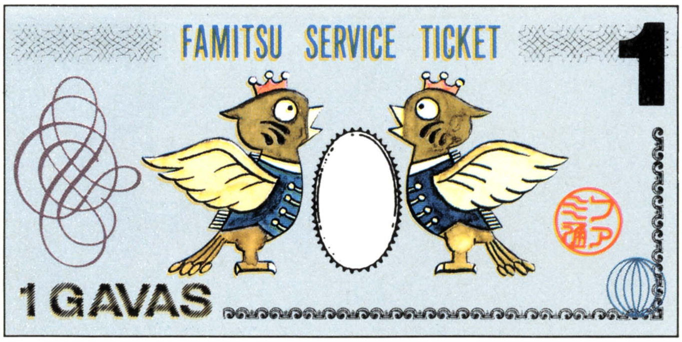


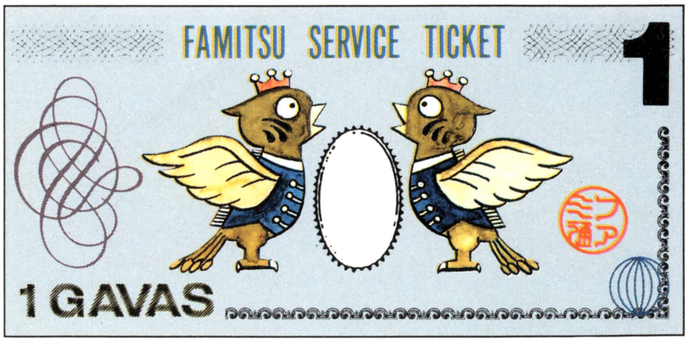
※ソフトの種類は選べます。

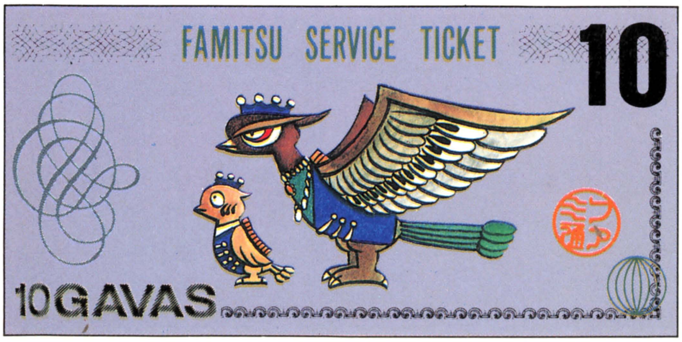
※定価が4000円以上のソフトは2800ガバス必要です。ディスクカードの種類は選べます。

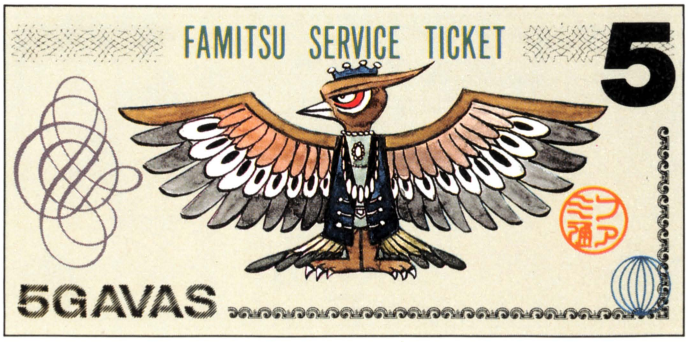
※ソフトの種類は選べます。

13 ファミ通トレーナー 2480ガバス
14 セガ、PCエンジン、ファミコンカートリッジソフト 2900ガバス
15 ファミコン3Dシステム 4000ガバス
16 アスキースティックエンジン 4000ガバス
17 ラジコンバンキッシュ4WD 7800ガバス
18 ゲームボーイ 8500ガバス
19 ディスクシステム 9800ガバス
20 ファミコン本体 9800ガバス
21 ソニー ウォークマン(WM-52) 11800ガバス
22 セガ メガドライブ 12500ガバス
23 PCエンジン 16500ガバス











ファミ通の兄弟誌

EYE·COM（アイコン）創刊！

ファミ通を編集している部署は、正式には"編集統轄第二部"という。ここではファミ通のほか、ログイン、MSXマガジンの編集もやっている。で、9月30日に4番目の雑誌、『EYE·COM』(アイコン)を創刊することになったのだ。これは、めでたい！

月2回で、パソコンの情報をわかりやすく、おもしろく

いままでずっとコンピュータゲーム中心の雑誌をつくってきた編集統轄第二部だけど、今度創刊する『EYE·COM』(アイコンと読むのだ)は、ゲームを離れてコンピュータ全般のことを扱う雑誌。

パソコンはずいぶん一般的なものになってきたけど、どうも難しい専門誌が多くて、普通の人が読める雑誌が少ない。そんじゃあ、ファミ通やログインのノリで、おもしろいパソコン雑誌をつくっちゃえ、とこれがアイコン創刊のそもそものきっかけ。

もっと簡単にいうと、アスキーでは月刊アスキーという雑誌を出している。でも、アスキーは難しくてよくわかんない。アイコンは、そう思ってる人のための雑誌。コンピュータマニアのための雑誌じゃないのだ。

コンピュータの情報というのは、目まぐるしく移り変わる。月刊誌では情報を的確に追いかけられない。そんじゃあ、よし、月2回刊の雑誌にしちゃえ～。そんなわけだから、アイコンは月2回刊、毎月1日と15日の発売。本屋さんでアイコンを見かけたらよろしくねっ！　とゆーわけです。



⬆アイコン編集部のスタッフは一見おとなしそうだけど、じつは騒々しい。よくいえば、明朗活発？



⬅編集部のある大仁堂ビル2階にいる受け付けのお姉さんも「アイコンをよろしく」。

タテ書きのアイコンは、パソコン一般誌を目指す！

右の写真は、アイコンの創刊準備号の表紙。新しい雑誌を出す前に、"こんなのを出しまーす"って感じで見本をつくって、広告代理店や本、雑誌の流通会社の人たちに見てもらうのだ。準備号は、残念ながら本屋さんでは売ってません。

アイコンの文章は、コンピュータ関係の雑誌には珍しくタテ書き。コンピュータ用語には英語が多いから、ヨコ書きじゃないとつらいのだ。が、それを知りつつ、あえてタテ書きにした。単行本も文庫本も週刊誌も、ほとんどの本や雑誌はタテ書き。だれが読んでもわかる雑誌にしようと思ったら、難しい専門用語をなるべくさけなくっちゃいけない。専門誌でなく、一般誌の感覚で読んでほしいからタテ書きなのだ。

アイコンはコンピュータ以外のこともバンバン扱う。ワープロ専用機とか電子手帳、電話とかファクシミリ、ビデオやオーディオ、もちろんコンピュータゲームのことだって記事にする。なかなかフトコロの広～い雑誌なのだ……ウッ、自画自賛。

とゆーわけだから、9月30日創刊のアイコンをよろしく！



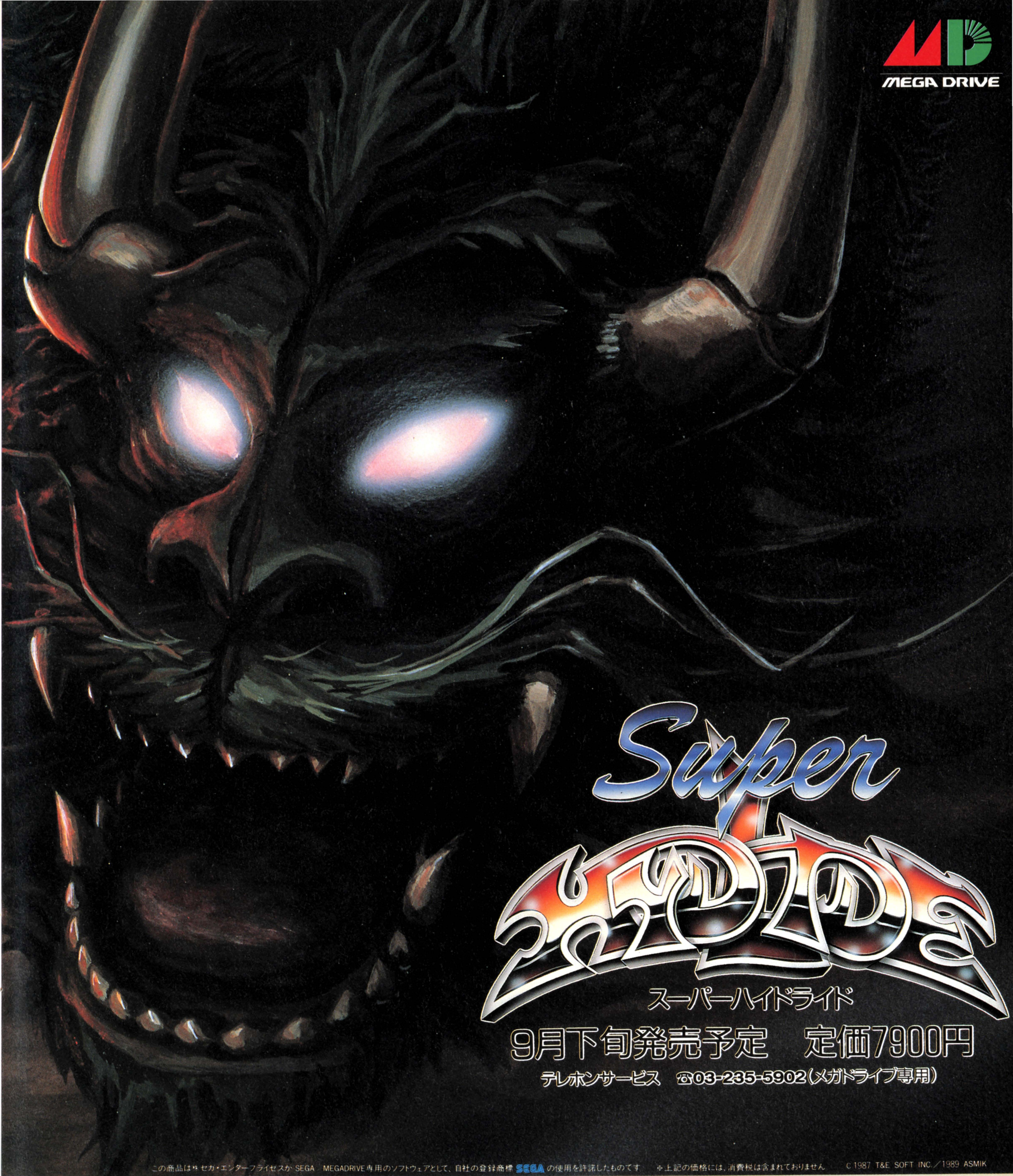
⬆香り高い一杯のコーヒーが、日夜、編集業務にはげむスタッフの心と体にいっときの安らぎを与える……!?



毎月1日、15日発売！

予価350円

9月30日創刊！

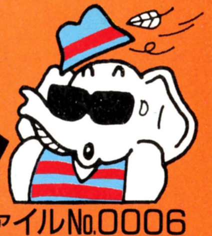


PCエンジン※いずれか好きなハードをひとつ。その他、まだまだいっぱいあるよ/アスミックオリジナルジャンパー・Tシャツ・テレカ・バッジなど。

応募券(賛成派は○とキャラクター、反対派は×とキャラクターを切り抜いたもの)をハガキにはって、〒住所、氏名、年令、電話番号、職業(学年)性別、サイズ(S・M・L)、賛成派はその理由、反対派はキミの考えた名前をひとつ書いて右の宛先まで送ってください。
締め切りは平成元年9月14日㈭必着。

あて先:〒162 東京都新宿区揚場町1-21
株式会社アスミック
「アスミッくん」賛成派・二村部長行
反対派・社員一同行

最新 情報局㊙レポート



ファイルNo.0006

カプコンレーシングチーム

F3参戦!!



前号の"はみだし情報"でチョイとお知らせしといたけど、カプコンがナント、F3に名乗りをあげたゾ。え?ゲームの話だろって?!違う、違う、それは違うぞ、モノホン、本物、本気の話だ。それが証拠にドライバーは和田　久。(証拠になるか?!)
開幕前から史上空前のエントリーがあり、し烈な戦いが展開されている今年の'89全日本PanasonicF3選手権。その4戦・5戦において和田久とスポット契約していたカプコンが、8戦以降に関して彼の全面スポンサーとなったんだ。マシンもそれまでのものから、ラルトRT-33のシャシ、無限MF204エンジンにとりかえ、文字通り恐いものなしの"闘うマシン"に生まれかわった!――影山・村松・金石ら強剛がしのぎを削るトップ争いの真っ只中に、今、和田　久が乗り込む!

ライバルは、バックミラーに封じ込めよ!





●ドライバープロフィール
和田　久(27才)
国際B級ライセンス所有
22才よりレースに参加
'87年　FJ1600チャンピオン
　西日本Aシリーズ、鈴鹿Bシリーズ
　高橋徹メモリアルトロフィー受賞
'88年　F3にステップアップ
　第9戦、10戦にデビュー
'89年　第1戦よりシリーズ参戦中

F3とは…。

F1を頂点とするフォーミュラカーレースの第一歩。各国別に選手権が組まれており、日本でのそれが"全日本PanasonicF3選手権"。3～11月の間で全10試合が行われ、各試合のポイントの合計を競う。通常、F1を目指すドライバーはF3からF3000を経てF1へとステップアップしていくが、F3のマカオGP(グランプリ)で1位になればイキナリF1へとジャンプできる。そのため選手権にはF3ドライバーのみならず、F3000ドライバーまでもが挑んでくる。

●'89全日本Panasonic F3選手権シリーズ日程

第1戦	3月4～5日	全日本BIG2&4/鈴鹿
第2戦	4月15～16日	インターナショナルフォーミュラ選手権/富士
第3戦	5月27～28日	フォーミュラジャハン/鈴鹿
第4戦	6月17～18日	ハイランドF3選手権/西仙台
第5戦	7月1～2日	チャレンジカップ/筑波
第6戦	7月29～30日	SUGO F3000/菅生
第7戦	8月19～20日	レース ド ニッポン/筑波
第8戦	9月23～24日	グレート20ドライバー/鈴鹿
第9戦	10月14～15日	フォーミュラ・ジャハン/西日本
ノンタイトル	10月21～22日	F1日本GP/鈴鹿
第10戦	11月4～5日	スーパーファイナルラウンド/鈴鹿
ノンタイトル	11月25～26日	インターナショナルマカオGP/香港

スウィート・ホーム™ 開発秘話 ―― RPG

スウィート・ホーム情報を毎週読んでくれてるキミなら、もう気づいたかな?何かが、いつもと違うことに。"脱出ホラー・アドベンチャー"って謳い文句が"RPG"にかわってるでしょ、わかった?!
当初アドベンチャーとして開発されてたこのゲーム。とにかく面白いものにしようとする制作スタッフが"心の力"や"プレイヤーの死"という要素を取り入れたため、結果的にはアドベンチャーという枠をハミ出し、RPG的な内容になっちゃったんだ。ま、狙い通りカナリ面白いものにはなってるけどね。確かに"心の力"って面白いヨ。従来のRPGでいう経験値にあたるものなんだけどさ、これが強くなれば強力な武器が使えたり、アクシデントやトラブルを避けることができる。きわめつけは、行き止まりだった場所で心の力を発動すると、次のエリアへの突破口が出現するんだぜ!
ほかにも新趣向がいっぱいだ!たとえば、プレイヤーは5人だけど、状況に応じてパーティーを組んだり、プレイヤーを交代させてバラバラに行動させることができるんだ。しかも、エンディングは脱出できた人数により異なる。――と、まあ、そんなわけでFC版スウィート・ホーム、アドベンチャーからRPGに看板は変わっても、やっぱり!!スッゴク!!オモシロコワイぞ。



ゲ・ゲ・ゲ…!!"心の力"を私に下さい…"心の力"を私に…



こんなのが飛び出してきたら"心の力"でやっつけろ!!

はみだし情報
★「スウィート・ホーム」ビデオ、好評レンタル中!
★これまで月1回のプログラムだったカプコン・ダイヤルが、月2回になってるヨ。毎月初めと中旬に新情報が聞けるんだ。よーく聞くようにネ。

情報源:株式会社カプコン

MICKEY MOUSE

われらがミッキーマウス
ゲームボーイ初登場！





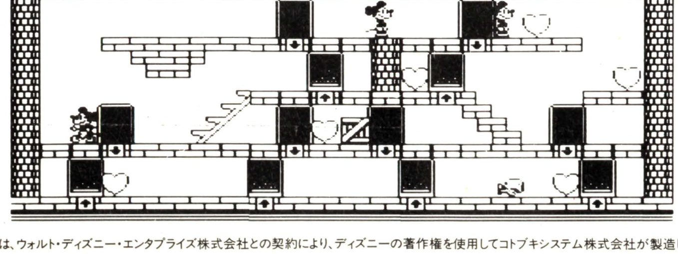
半世紀以上も世界中の人々に愛されている、われらがヒーロー、ミッキーマウス。このミッキーマウスが主人公のゲームボーイ専用アクションゲームが、いよいよ登場！いつでもどこでも気軽にミッキーと遊ぶことができるぞ。

© The Walt Disney Company



9月5日発売
2,980円
※消費税は上記の価格に含まれています

とんだりはねたり、ドキドキハラハラの80ステージ。悪者たちをやっつけてミニーのハートを早く集めよう。左右に広がる横スクロール画面と、上下にのびる縦スクロール画面もふんだんに登場。さらにリプレイが楽しめるビデオモードや、敵をすばやくかわすことのできるテクニカルキーなど、最新の特殊機能も満載だ！



Nintendo® GAME BOY™
ゲームボーイ。は任天堂の商標です。

KEMCO

FAMICOM FAMILY

本商品は、ウォルト・ディズニー・エンタプライズ株式会社との契約により、ディズニーの著作権を使用してコトブキシステム株式会社が製造したものです。　ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

コトブキシステム株式会社　本社　東京都千代田区大手町2丁目6番2号　日本ビル637号区　〒100　　呉事業所　広島県呉市中通2丁目1番26号　〒737　☎(0823)21-3300

ケムコテレホンサービス

北海道011-221-2698／東北022-221-8195／関東03-242-3401／中部052-581-2340／近畿06-229-3258／中国0823-24-9999／四国0899-45-0346／九州092-471-0700

TETRIS

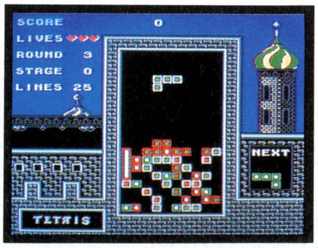
FAMICOM FAMILY

定番

単純な繰り返しが麻薬的なおもしろさ。
テトリスの7種のブロックをキミならどうする。
発売開始以来、人気を独占して、
ついにゲームの「定番」獲得。
テトリスは永久に人類の頭脳に挑戦する。

【てい―ばん】
(品番が長い間定まっているところから)流行に左右されず、常時よく売れる商品。洋品や洋服などについて言うことが多い。
(言泉より)





好評発売中 ¥4,900

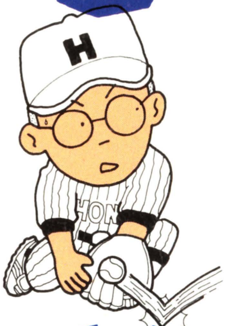
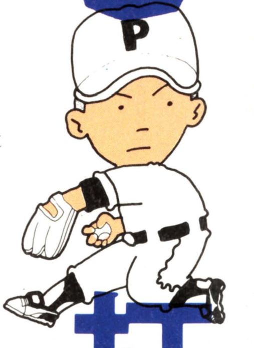
※表示価格には消費税は含まれておりません。

(有)ビー・ピー・エス TEL.045-931-0151
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3鴨居ユニオンビル5F

投げる。打つ。走る。
捕る。どれをとっても
ハッスルプレーはつらつ画面。
そう、あの甲子園です。

10月6日発売

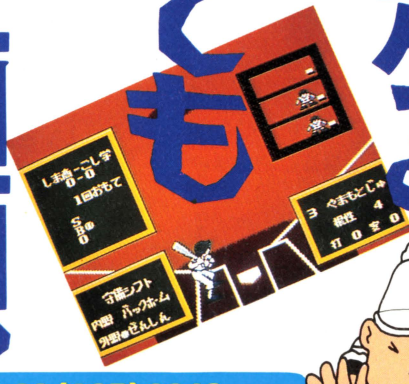
プロ野球では
ものたりない君へ









テレカクイズ

ファミコン「甲子園」の発売を記念して、オリジナルテレカを1,000名様にプレゼントします。ハガキに住所・氏名・年令・電話番号そしてクイズの答えを書いて下記までお送りください。

〒102 東京都千代田区平河町1-5-3
ケイアミューズメントリース株式会社
テレカ係

応募多数の場合は抽選、発表は商品の発送をもって変えさせていただきます。

次の選手の中で、甲子園大会(春・夏)に出場しなかった選手を、ABCの中から選んでください。

A 長嶋茂雄　B 江川卓　C 王貞治

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

KACテレホンサービス　東京 03(239)7131　大阪 06(365)0040

KAC K.AMUSEMENT LEASING CO.

発売元：ケイアミューズメントリース株式会社
ファミコン事業部 〒102 東京都千代田区平河町1-5-3 大和屋第二ビル4F
大阪支店 〒530 大阪市北区西天満3-6-22 北大阪屋ビル

FAMICOM FAMILY



FAMICOM FAMILY
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
PACK-IN-VIDEO
スーパーシューティングゲーム
サンダーバード
©東北新社
発進準備完了!!
君の指令を待つ。
刻々とせまりくる地球の危機に今、国際救助隊が立ちあがった！
空に、海に、宇宙に活躍するサンダーバードチームは悪の手から地球を守ることが出来るか!!
9月下旬発売予定
5,500円
(消費税別)
● 8種類におよぶスーパーメカが10種類のステージで活躍するスーパーバリエーションシューティングゲーム●迫力あふれるアニメーションとドラマチックなストーリーはとにかくスゴイ！●シューティングで初めて採用した「ＥＸシステム」により苦手な人でもエンディングを見れるように設計
テレホンカード5枚組プレゼント
商品に入っているアンケートハガキをお送り下さった方の中から抽選で、100名様に「テレカ5枚セット」を、500名様に「サンダーバード2号テレカ」をプレゼントいたします。
発売元 株式会社 パック・イン・ビデオ



構想2年、ハイスコアの大型ソフトついに登場！
コミカル
ロールプレイングゲーム
ファンタジーRPG
Hi-SCORE SOFTWARE
ファリア
封印の剣
好評発売中!!
定価¥6,200 2メガ バッテリーバックアップ
▲登場人物は総勢100人以上
▲戦闘シーンは君の腕の見せどころ
▲6つの塔の奥には、手強いボスがいるぞ
▲ここはお城、王様に会うにはここへ来てね
▲地上を歩きまわってると、こんな所が……
▲港街、ここから船に乗ることができる
…はるか数千年の昔、天空の神によって封じ込まれた魔導士レビュア しかし今、不気味な雷鳴とともに、レビュアは復活した そして彼の手下は国王の姫を幽閉し、王は街からレビュアを持つ戦士を探し求めた 名乗り出たのは１人の女戦士だった…
制作発売 ハイスコア メディアワーク株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-34-13 ヘルファイブビル3F
販売 株式会社 パック・イン・ビデオ
〒104 東京都中央区銀座6-13-16 銀座ウォールビル6F ☎03(5565)8732(直)

史実を超えた歴史ドラマがいま…



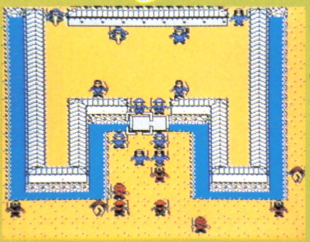
メインとなる**内政モード**や**合戦場面**はもちろんおもしろい。特に合戦については、これほど充実した戦国SLGはかつてなかった、と言い切ってしまおう。だが、信玄2の本当にすごいところは政治や戦、数字バランスだけに頼らない、**人間模様**と**歴史ドラマ**をシミュレートした事にある。そのために、大丈夫と思える範囲で**史実をフィクション**した。地震や祭り、人の生死など、他では考えられない**人生イベント**も設定してある。プレイヤー次第でさまざまに変化する**他国の動き**も魅力的だ。まだプレイしていない人は今すぐお店へ。是非いちどトライしてみてほしい。そこには**君だけの時代**が待ち受けているはずだ。ホット・ビィがお届けする戦国シミュレーションシリーズ第2弾、爆発的人気で発売中！



スーパー戦国シミュレーションゲーム

武田信玄2





●2Mバッテリーバックアップ

希望小売価格 **6,800**円(税別)

戦国シュミレーションゲーム

武田信玄

信玄2の生みの親。
ベストセラー戦国SLG
品切れ店続出で
発売中！



希望小売価格
5,800円（税別）

HOT・B

制作・発売元 株式会社ホット・ビィ 〒162 東京都新宿区新小川町6-29 朝倉ビル6F

ASCII MAGAZINE

これが、はじめてのパソコン一般誌。

パーソナルコンピュータ情報誌

EYE・COM

アイコン

EYE・COMは月2回刊、毎月1日、15日発売です。



むずかしいコンピュータから やさしいコンピュータへ

「パーソナルコンピュータ」をキーワードに、最新情報を面白く読みやすく、そしてわかりやすく。アスキーの新しい雑誌『EYE・COM』(アイコン)は、だれが読んでもよくわかる、はじめてのパソコン一般誌です。

9月30日創刊!

予価350円(税込み)

『EYE・COM』(アイコン)は、
だれもがパソコンを当たり前に
使う時代に向けての新しい情報誌です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー書籍/雑誌営業部TEL(03)486-1977 **株式会社アスキー**

●ブックカタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・使用機種を明記の上、宣伝部FAM係までお申し込みください。

ASCII BOOK

Wizardry®

ウィザードリィ

ロールプレイングゲーム

安田均とグループSNEが贈る

テーブルトークRPGの傑作!!

絶賛発売中!!









コンピュータRPGの傑作『ウィザードリィ』が、テーブルトークRPGとなった話題作がこれだ! テーブルトークRPGとは、文字どおりテーブルに集まって会話をかわすことでRPGを進行させるというもので、大きな人気を呼んでいるものだ。もともとはアメリカで生まれたゲーム・スタイルだが、日本でも多くの傑作が生み出されている。もちろん、WIZもその中のひとつだ。既に全国10万プレイヤーが遊んでいるゲームに、キミも乗り遅れるな!



ウィザードリィロールプレイングゲーム

基本セット

定価5200円

テーブルトーク版ウィザードリィを楽しむためには、この基本セットがまず必要だ。文字どおり基本の中の基本というわけだ。だが、ルールしか入っていないなんて、ケチなことはしない。箱の中には、『狂王の試練場』『スポンサーはボルタック』『黒き水晶の花嫁』という3本のシナリオが入っていて、ゲームに馴れていない人でも、すぐにでもゲームを始めることができるようになっているのだ。戦闘ボードなどの付録も充実の、買って損をしないお奨め品だ。



サプリメント01

ダロスの盾

定価3000円

WIZ-RPGをさらに楽しみたいという人のための設定資料集が、サプリメントだ。タイトルになっている『ダロスの盾』とは、野外における冒険を中心にしたミニ・キャンペーン・シナリオで、ゲームを進めながらドワーフ族の生態も知ることができるという、すぐれたものだ。さらに、このサプリメントは雑誌形式になっていて、小説や世界設定などの読み物も満載されている。なかでも注目は安田均の手による一人プレイ・シナリオ『ワードナの帰還』の掲載だ!



サプリメント02

ノームの黄金を求めて

定価3000円

サプリメントの第2弾がこの『ノームの黄金を求めて』だ。今回はノーム族に伝わる黄金伝説を題材に、一人の英雄にまつわる秘話が展開する、というストーリー性にあふれたシナリオが載っている。さらに、お楽しみはひかえている。待望の新モンスター・リストが、コンピュータ版『リルガミンの遺産』を題材にしたシナリオと共に掲載されているのだ。もちろん、人気の高い矢野徹作によるウィザードリィ小説の第2弾も載っているから、安心してほしい。

※表示価格に別途消費税が付加されます

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー書籍営業部 TEL.(03)486-1977 株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

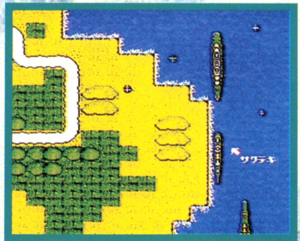
我がプロトン帝国艦隊が帰ってきた。

この「フリートコマンダー」は88年3月に発売されたもので、好評につき再版となりました。

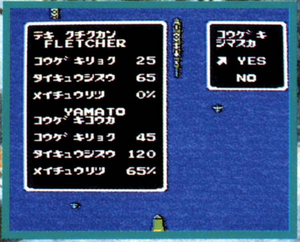




戦術マップモード
これを見ながら作戦を練る。真中の島が作戦のポイント。敵がどのルートを進撃しているのかを読むことが大切だ。読みを誤ると後で苦戦するぞ。画面右の赤いマークは敵艦だ。索敵範囲にはいった敵はこの様に表示される。索敵機を飛ばし、一刻も早く敵を発見しよう。見つかる前に見つける、それが勝利へのカギだ。

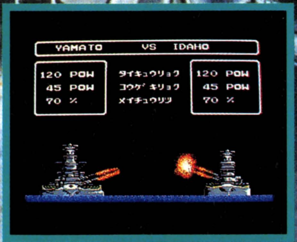


PHOTOモード
戦術マップでユニットを選ぶと、この画面になる。敵駆逐艦、戦艦、航空部隊を発見したところだ。
攻撃するか、退避するか、敵ユニットのデータを調べて検討しよう。



索敵コマンドによる敵ユニットのデータ表示。これを見て攻撃を行うかどうか決める。

交戦中の画面
戦闘結果がアニメーションと数値の変化で表示される。このゲームの見せ場の一つだ。



フリートコマンダーは緻密な作戦を練り、アルゴン連邦との決戦に挑む本格的海戦ウォーシミュレーションゲームだ。総ユニット数18の内、7つの航空部隊と9つの水上艦艇を駆使して宿敵アルゴン連邦海軍を倒そう。

緻密な作戦を練る。

いち早く敵の動向をつかむことが勝利へのポイント。やみくもにユニットを動かすのは危険だ。敵だって、君の裏をかこうといろいろな手を打ってくる。敵の出方を予測し、各ユニットの特性を活かした作戦を立てよう。自国プロトン帝国海軍が勝利を得る為には敵の戦闘用ユニットを全滅させるか、敵国の経済値を2500以下にしなければならない。プロトン帝国の勝敗は君の作戦にかかっているのだ。

最適な艦隊陣型で挑め!

作戦を立てるにあたってどのような陣型をとるか、という問題はたいへん重要だ。各々のユニットには射程の長短、対潜能力の有無、など様々な特長がある。これらのユニットを緊密に連係させ、互いの弱点を補わせて、より効果的にユニットを運用する為に艦隊に陣型を組ませることが勝利への道だ。だからといって、かたくなに陣型を固持していても逆効果になる。敵の出方に合わせて柔軟に陣型を変化させよう。

基本陣型のひとつ



それぞれの艦が緊密な連関をもち、強く結びついている。おたがいをカバーできる。

FLEET COMMANDER

フリートコマンダー

●ゲームカセットHSP-10●ターボファイル対応 TF

標準小売価格 5,500円

(表示価格には消費税が別途付加されます。)

9月29日(金)発売予定(再版)

海戦マップと艦隊模型つき



ターボファイルを使えばゲームの途中でセーブできます。

FAMICOM FAMILY ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

ウィザードリィフェ

ハーイ須田Pinです。さあ、いよいよ10月10日㈷ウィザードリィフェスティバルの日が近づいてきたヨ。もう今年で3回目を迎えたウィザードリィ・フリークの祭典だ。今回の開催場所は、東京・恵比寿の「カレッジミュージアム・FAME（フェイム）」という所だ。ここは昨年、一昨年の会場よりもうんと広いのでみんな

10月10日㈷ 東京・恵比寿で開催!!

みんな来てね。

入場無料



当日会場に来れない人も地方の人もウィザードリィフェスティバルに参加できるヨ！

締め切り近し！ 9月8日（当日消印有効）

ハガキで参加、ウィザードリィフリークからのメッセージ大募集！

※必ず官製ハガキに、イラストやウィザードリィに関するメッセージなどを書いて、住所・氏名・生年月日・職業（学校名）を書いて送ってください。応募された方の中から抽選で20名にウィザードリィ特製テレカ（2枚セット）をプレゼントします。 ハガキはすべて、当日会場で発表いたします。（発表はファミコン通信No.23. 10/27売広告頁をご覧ください。）

コスチュームコンテスト参加者募集中

まだ間に合うヨ！キミの参加を待ってます！

今年も、ウィザードリィフェスティバルでコスチュームコンテストが行われます。キミも作品を制作して当日会場で発表しちゃいましょう。

※官製ハガキに「ウィザードリィフェスティバル・コスプレ参加希望」と書き、住所・氏名・生年月日・電話番号・職業（学校名）を書いて送ってください。

※作品は未発表のものに限ります。また当日の会場までの交通費は個人負担になります。

［賞品等の詳細はファミコン通信No.18. 8/18売広告頁をご覧ください。］

送り先：〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー PMG内
「ウィザードリィ・メッセージ係」又は「ウィザードリィフェスティバルコスプレ」係

WIZARDRY必須のアイテム ターボファイルII



TURBO FILE II

ウィザードリィIIで作成したキャラクタを、最大80人分もセーブできるほか、「ウィザードリィ」で鍛えたキャラクタを「ウィザードリィII」に転生させることができてしまうぞ！

ターボファイルII対応のゲーム一覧

- キャッスルエクセレント―遊んだところまでをセーブ。
- 覇邪の封印―ゲームの途中のパスワードをセーブ。
- ウィザードリィ―80人分のキャラクタをセーブ。
- フリートコマンダー―ゲーム途中の遊んだところまでをセーブ。
- ベストプレープロ野球―セ・パ両リーグの試合終了後のデータをすべて保存。
- ダウンタウン熱血物語（テクノスジャパン）―遊んだところまでをセーブ。
- ウィザードリィII―80人分のキャラクタをセーブ。また、「ウィザードリィ」で作ったキャラクタを「ウィザードリィIIに」転生できる。

標準小売価格5,900円（単3電池（別売）2本使用）
（表示価格には消費税が別途付加されます。）

FAMICOM FAMILY ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

スティバル'89

がたくさん遊びに来てもらってもダイジョーブ。最高のお祭になること間違いなし!! 見どころも聞きどころもいっぱい(ウィザードリィの新情報がバンバン聞けるゾ…)絶対にきて損はさせないヨ! 友達いっぱい連れて遊びに来てね。では、僕が少し早く会場周辺をレポートしよう。



①ここが恵比寿駅だヨ。この東口から出た方が近いから憶えておいてネ。



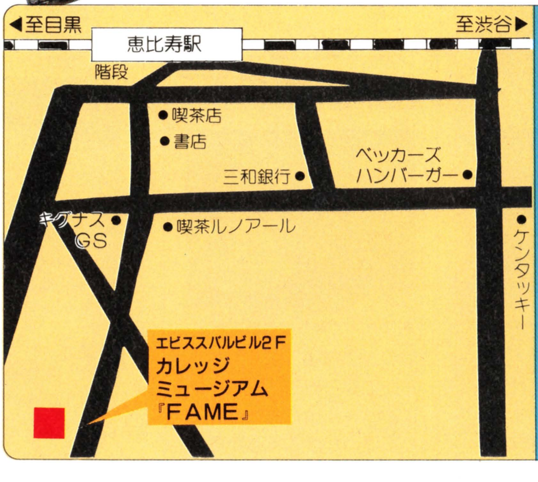
②あらよっ!と、この階段をこんなふうに、「ウォッフォ、ウォッフォ」と言いながら降りよう。階段は駅の前にすぐあるヨ。



③あったあった。ホラ、カレッジミュージアムFAMEって書いてある。



④ジャーン、ここがFAMEの入口だ。ここで10月10日みんなと会えるわけだネ。楽しみだヨ。2階が会場だから間違えないでねー! それからもうみんな気づいたかも知れないけど、この僕が着ている新しいウィズTシャツ、当日会場で買えるから、お楽しみに! では、会場で会いましょうー。



■開催日　平成元年10月10日㊗
■時　間　10:30〜17:00
■会　場　東京・恵比寿
カレッジミュージアム
FAME(フェイム)
エビス スバルビル2F
(1Fボルボショールーム)
(JR線恵比寿駅東口下車 徒歩5分)(地下鉄日比谷線 恵比寿駅下車 徒歩10分)
■入場料　無料

最新ゲーム徹底解剖

よりハイレベルな攻略をすべく生まれ変わった徹底解剖。やる気まんまん！

大魔界村
甲子園





だいまかいむら　©SEGA 1989 ©CAPCOM 1988

アーケード版の動きを忠実に移植した、メガドライブ版『大魔界村』。出来もいいけど難易度もこれがなかなか……、とお困りの貴兄に放つ、全面攻略だ。とくと読んでちょ。

セガ　発売中　6800円

AREA エリア1

エリア1の前半は、あの懐かしき『魔界村』に似た構成になっている。注意すべきは前作よりもすばやくなったゾンビと、ギロチン台だ。突っ込んでくるゾンビを使って、ジャンプ下撃ちの練習をするとよい。エリアの後半、ツタと弾を吐き散らす花に苦戦するだろうが、頑張れ。



1 最初の宝箱を出せ





⬆1個目は絶対にマジシャンだとゆーのに。

真っ先にマップの左端に向かってジャンプして、宝箱を出しておく。中身はマジシャンなので、開けなくてもよい。宝箱は片っぱしから出していきませう。

2 先に倒すのだ



⬆ジャンプ撃ちで先制攻撃！

塀の上の鳥は、ジャンプ撃ちか上撃ちで先に倒してしまおう。放っておくと後ろから追いかけてくるからな。

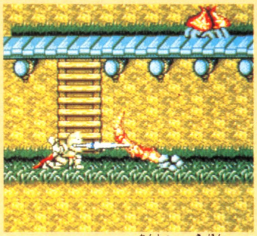
3 下から倒すがよい



⬆このくらいの位置がちょうどよい。

3発の弾を放射状にバラ撒くこの花は、横からではなく下から倒すのがミソ。横から攻撃すると、ゾンビに邪魔されたり、直撃弾をくらったりして危険だ。下の墓石の右上に立ち、真上に攻撃すればよい。その際、左右から近づくゾンビはジャンプ下撃ちで倒してしまえ。

7 ツタは根から



⬆しゃがみこんで連射が基本だ。

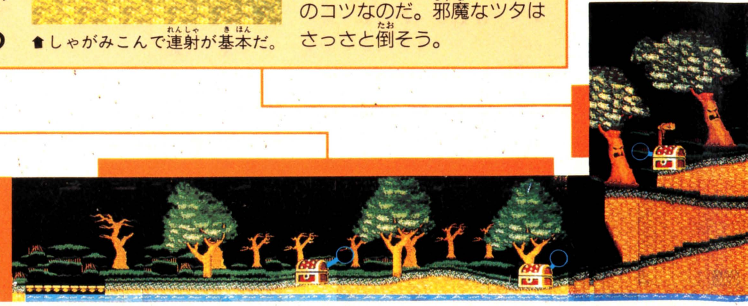
ツタは放っておくとドンドン伸びて、危険極まりない存在となる。先っぽを撃ってもチト短くなるだけなので、根元から断たなければ駄目だ。また、根元から叩き切ってもまたすぐに復活するので、倒したらとっとと先へ進むこと。倒してすぐ進んで……の繰り返しが、このツタ地帯のコツなのだ。邪魔なツタはさっさと倒そう。

6 カマイタチ野郎はこうやってやりすごせ

落ちる橋を通過してエリア1の後半に突入したら、暴風雨のなかを突っ走って雨がやむまで、レバーはずーっと右に入れっぱなしでよい。途中、2匹目と4匹目はジャンプしてかわし、3匹目だけはぶつかる直前で立ち止まってしゃがんでかわそう。攻撃を加える必要は一切ない。

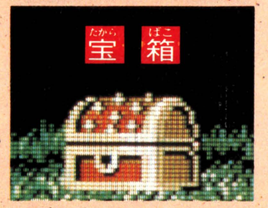


⬆3匹目だけ、しゃがんでかわすこと。攻撃しようなんて考えなくていいよん。



アーサーと武器と魔法とその効能

前作での苦戦にこりたのか、アーサーは攻撃全般についていろいろな改良を試みている。たとえば左右だけでなく、上下方向にも攻撃できるように自らの肉体を鍛え、金の鎧と武器の組み合わせで魔法が使えるように魔法の研究もしたようだ。こうした努力で強く、たくましくなったアーサーだが、あいかわらず武器や鎧の交換を宝箱に頼っている。「アーサーも宝がなけりゃただの人」ってことかしらね。



⬆宝箱は決められたポイントを通過すると、出現するのである。



⬆左右どちらへでも攻撃できるのだ。



⬆ジャンプしてレバー下＋攻撃ボタン。



⬆レバー上＋攻撃ボタンで上に攻撃。

	武器 ぶき	魔法 まほう	効能 こうのう
槍			オーソドックスな武器。アーサーが標準装備している武器だ。２連射で威力もふつうなのだが、魔法はなかなか威力があるし、かっこいいので捨て難い。
短剣			もっとも使いやすい武器。３連射できて、なおかつ分身の魔法を使うことによって、攻撃力が倍増する。どの場面でも使いやすい武器といえるだろう。
ナパーム			放り投げたたいまつが地面につくと、連鎖的に燃え広がる。たいまつ自体を敵に当ててもいい。魔法はなかなか威力がある。でも使いにくいのが玉に傷。
剣			いちばん使えない武器。威力はなかなかのものなのだが、いかんせん敵に接近しないと攻撃できないのはツライ。魔法はまぁまぁ強い。でも使いにくいな。
円盤			短剣のつぎにおすすめできる武器だ。当たり判定が非常に広いことと、地面にそって進むのがうれしい。ただし、魔法がまったく使えないので注意すること。
斧			１発の威力は強いのだが、あいにくと単発なので使いにくい。斜め上に飛んでいくとゆーことも、ちょっと困りものだ。大爆発２連発の魔法は強いけどね。



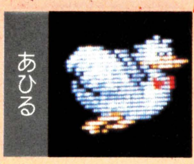
アーサーの進化と衰弱





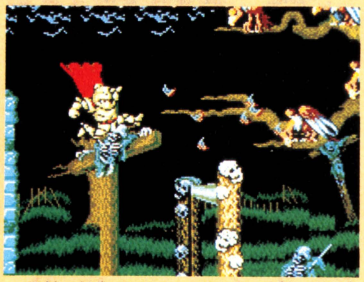






銀、もしくは金の鎧を装着しているときにダメージを受けると鎧がはげてなくなり、ガラパンオヤジになる。また、マジシャンの魔法を受けると、一定時間じじいかあひるにされてしまう。じじい状態におちいると動きが鈍くなり、武器の連射性も低くなる。あひる状態はさらにひどく、いっさいの攻撃ができなくなってしまう。恐ろしいことだ。

4 ここの宝箱を出すには？



⬆左上の高台にあるギロチン台の右端から右にジャンプすると、この宝箱が出る。この宝箱を足台にして、ギロチン台を跳び越すといいだろう。エリア１前半、４個目の宝箱。

5 鳥は先手必勝



⬆鳥は、ある程度近づくと飛び立つ。飛び立つ前に上撃ちで倒すのが好ましいが、飛び立ってしまったら、しゃがんで１匹ずつ確実に始末しよう。

8 ゴブリンは下から撃つ

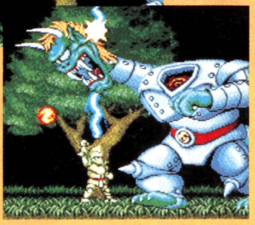


⬆右回りで進むのなら、ゲロを吐き出すゴブリンをあらかじめ下から撃って倒しておくとよい。その際、まわりのツタなどに注意すべし。

BOSS:シールダー

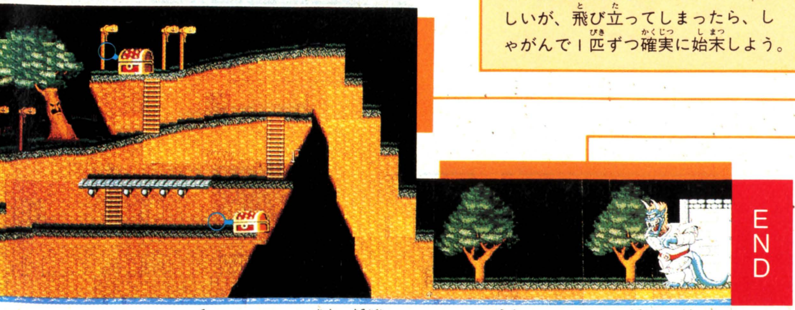


⬅いちばん左まで行って、連射する。炎はジャンプでかわせ。



➡金の鎧で槍ならば、魔法の一撃で倒せる。が、かなり危険だ。

とりあえずどの武器でも倒せるが、接近戦用の武器である剣はやめたほうがいい。シールダーが動き始めたらすぐに左ギリギリまで逃げ、背水の陣で攻撃するのがいちばんラクな倒し方。火の玉はジャンプかしゃがんでよけろ。



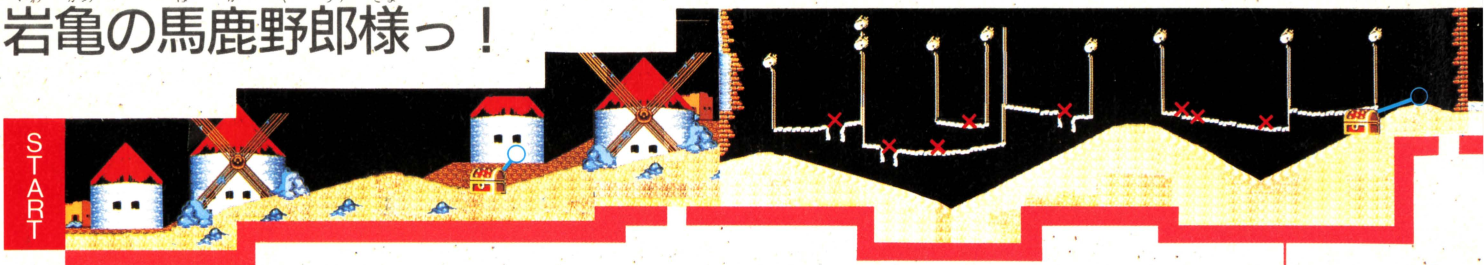
先は長い！急ぐのぢゃ

マップのマークの見かた：マップ上の丸印をアーサーが通過すると、その丸印と線でつながっている宝箱が出現します。

AREA エリア2

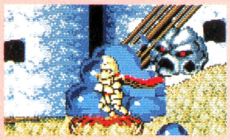
岩亀にレッドアリーマーと、『大魔界村』で1、2を争うズルいヤツらが出てくるおかげで、かなりの忍耐力を必要とされるエリアだ。いずれのキャラクターも、その動きを先読みすることが勝利につながる。後半の火の海で出てくるザコもじれったい。耐えに耐えて耐えまくれ。

岩亀の馬鹿野郎様っ！



1 岩亀をサクッとかわすのぢゃ

岩亀は、ポンポン飛び跳ねているヤツもいれば、着地と同時に手足を出してにじり寄ってくるのもいる。目の前に着地したら、いったん立ち止まり、岩亀の動きを見たうえで行動しよう。



⬅目の前に岩亀が着地するまでガマンする。



➡岩亀がアーサーの頭上を跳んでいったら進め。

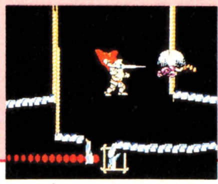
5 陥没に気をつけろ



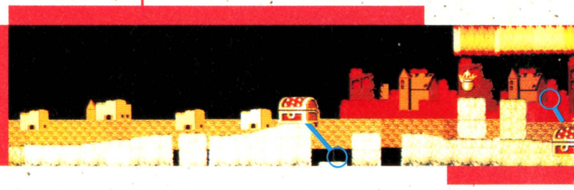
⬆3本ある柱のうち、3本目以外は完全に陥没する。2本目の柱に乗って途中まで落ちれば、宝箱が出る。出すべし。

2 落下注意

吊橋から落ちてしまったら、大至急アリジゴクから脱出すべし。ふたつ目のアリジゴクの真上の吊橋を渡るときは、絶対に落ちるな！

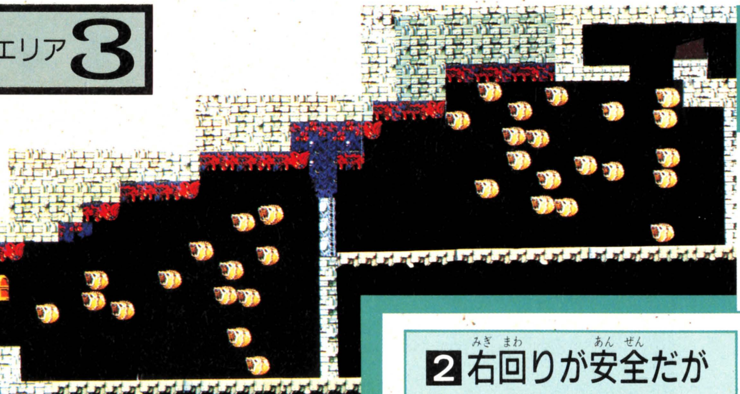


POINT CHECK



AREA エリア3

ダッシュでゴー

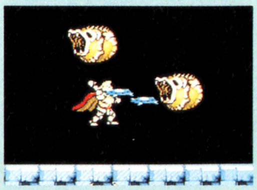




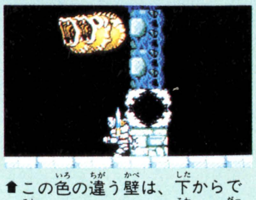
POINT CHECK

3 邪魔者だけ撃ってあとは走る走る

⬇進路に立ちふさがる邪魔なヤツだけ倒す。ジャンプで接近して連射するのがよいだろう。関係ないヤツは無視してよい。



上撃ちでも壊せるっ!!



⬆この色の違う壁は、下からでも壊せる。あらかじめ壊して脱出路を確保しておくといい。

2 右回りが安全だが

狭い通路を抜けてすぐに左右のハサミ男を倒せたのなら、右回りで行ったほうがラクチンだし、早い。逆にハサミ男に手こずった場合は、しかたないから左回りで行こう。このとき、ザコがアーサーにかなり接近してくるので十分注意すること。背景にはさまれないように。

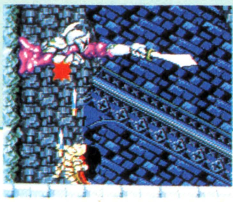




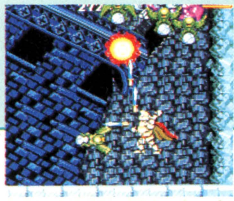
⬆どっちゃでも好きなほうへ行くがよい。

1 上に撃て!!

⬇ハサミ男は、画面上に現われると同時に撃ち壊してしまえ。そんなに堅くないからね。



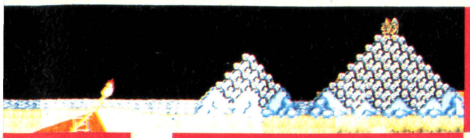
⬇ザコも下に下りてくる前に倒してしまえ。石を落とされるのも怖いが、激突も怖い。



⬇この狭い通路では、上に攻撃できる範囲が狭められてしまう。できるだけ早く上段へ。



前半の強制スクロール部分では、機敏な動きを見せないとクリアーは難しい。ザコとザコが落としていく石に注意しながら、ハサミ男をすばやく倒すのがコツだ。後半、巨像の舌の上を跳んでいくところは、完全パターン化しよう。



4 レッドアリーマー様の領地である

冷静さをたもつことが、対レッドアリーマー戦で勝利する秘訣なのだ。ドタバタ動き回らず、レッドアリーマーの動きをよく見る。ヤツが地面に下りたら2段撃ち、接近してきたら撃ってしゃがんでかわすなど、冷静な判断を下していこう。とくに、ヤツがアーサーの頭上をゆっくりと低空で通り抜けたときは、逃げるか戦うかすばやく判断しよう。空中で方向転換して、アーサーめがけて突っ込んでくるからだ。この動きだけは、つねに注意していなければならない。



⬅ジャンプして、少し段差をつけて弾を撃つ。これが2段撃ちの基本形である。

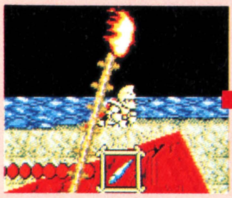
2段撃ちが基本!!



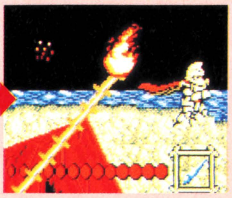
⬇こう突っ込まれるとどーしよーもない。決死の覚悟で連射。

突っ込みに注意!

3 火の車でひいひい



⬆とりあえず写真の位置の、ほんの少しだけ地面が盛り上がっている場所まで来る。

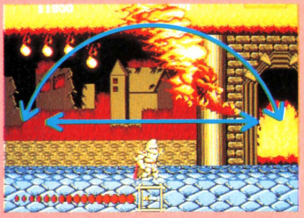


⬆火柱がアーサーの目の前を通りすぎると同時に右へ進むのだ。タイミングを間違うな。



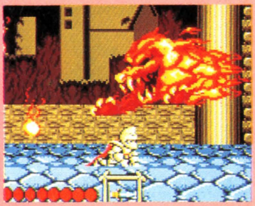
BOSS:ケルベロス

動き始めてからしばらくはパターン化された動きをするケルベロスだが、時間がたつにつれてランダムな動きをするようになる。したがってケルベロスが頭上を2往復するあいだにケリをつける、短期決戦がいい。基本的には、ヤツの顔面めがけて攻撃を加えまくるだけだが、ケルベロスを追うように右左と動くのは避けよう。火の粉に注意。



⬅半円を描くように動く。ときおり突っ込んでくるぞ。

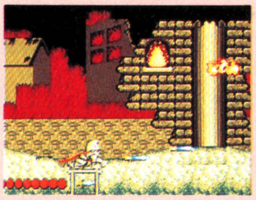
しゃがむのだ



⬅突っ込んできたら、しゃがんでかわすしかない。

6 安全第一をモットーに!!

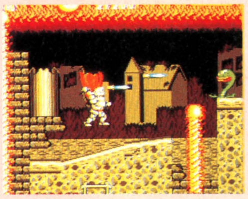
火柱ボーボーで早く進みたくなるところだが、安全なタイミングが来るのを待つことも必要だ。



⬅見えないところから攻撃し、すぐに右へ移動すれば緑の敵は簡単に倒せる。先手必勝ってやつだ。



⬅ファイアーバードは赤い火溜りの状態でも倒せる。上撃ち、下撃ちを使いこなして道を切り開け。



⬅高台の緑の敵をこの位置からジャンプして攻撃する。火柱がアーサーの攻撃をさえぎるので注意。



4 ここはこう進め!!

舌から舌へ跳び移るこのシーンは、パターン化が可能だ。進路上のザコはすべて叩き落とし、装備が十分なら宝箱は無視。



⬅最初の舌にジャンプで乗る。



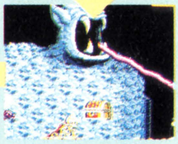
⬅舌の先端から、垂直に落ちる。



⬅舌に跳び乗ったらしゃがむ。



⬅垂直ジャンプで舌に跳び乗る。



⬅ここはしゃがんで通るのだ。



⬅炎をギリギリで跳び越える!



⬅真下の岩に垂直に落下する。



⬅岩から岩へとテンポよく跳べ。

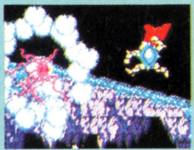
BOSS:ガスト

ふだんは円を描くように飛んでいるガストだが、ときおりお怒りになったり、アーサーを追跡したりする。怒りの最中は攻撃してもムダなので、全力で逃げるべし。下に沈み込んだときにジャンプで跳び越えるのがいいだろう。



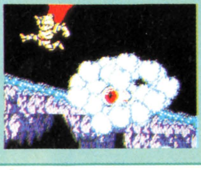
⬆ガストは円を描くように動く。これが基本行動。

お怒りのようだ



⬅目を血走らせて放電しているときは、無敵だ。

追いかけてくる



⬅アーサーを追いかけ始めたら、跳び越すのも手だ。

AREA エリア4

死に絶えた生物の骨格を背景に進む、エリア4。前半はただひたすら右に進むだけだが、後半、すべる床に流されながら下へ下へと落ちて行くシーンは、パターン化しないとつらいだろう。飛び道具を使って攻撃してくる多関節野郎の多さが、このエリアの特徴だ。注意を怠るな。

1 宝箱を出しておく



⬆この宝箱を出しておくと、金の鎧が取りやすい位置にくる。出すべし。

3 宝箱をムシする!!



⬆もしここまでに宝箱をふたつ出しているのなら、この宝箱は無視して通り過ぎよう。壊してもかまわないが、不要な武器だった場合、困るぞ。

4 順序よく倒していけばいいんだよーん

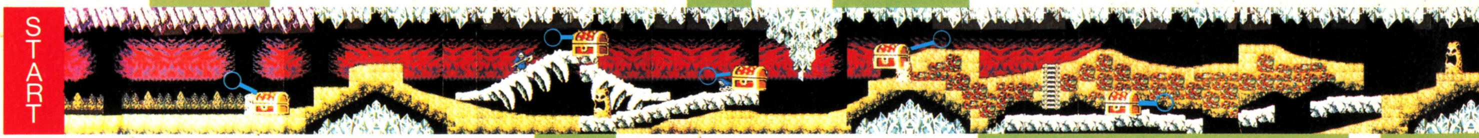
まず触手を倒す！　タワーを倒し……　ジャンプ撃ちだ!!



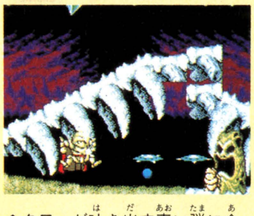
⬆タワーが見えない場所で触手を倒す。青い弾に注意。

⬆青い弾をジャンプでかわすときに攻撃するのがコツ。

⬆1段上がって、ジャンプしつつ連射。敵弾に注意。



2 下から行ったほうがよい!!



⬆タワーが吐き出す青い弾に合わせてジャンプするよーに。

上のルートには宝箱があるが、間違ってジャンプしちゃったときに天井に頭が突き刺さって痛い。とても痛い。下のルートでタワーと一戦交え、ゾンビを叩き殺したほうが、まだ安全なのである。てなわけで下から行こう。

5 骨の上で行ったり来たりを繰り返すのだ!!



⬆まず、ここでこの1匹を倒す。あまり動くな。

⬆触手がギリギリ見える程度の位置で攻撃しよう。

⬆少し進んで触手を出し、戻る。あとは繰り返し。

この触手多発地帯では、少し右に進んで触手を出現させ、左に戻って安全な間をおいて攻撃、というパターンを繰り返すのが基本だ。あせるなよ。

宝箱の中身の法則を覚えよ!!

宝箱の中身の変化の法則を示したのが下の表だ。この表を活用するうえで注意すべきことが3つある。ひとつは、宝箱はマップ上の位置に関係なく、出現させた順に何個目かが決まること。もうひとつは、プレイヤーの装備は宝箱を壊した瞬間の状態で判断されること。最後のひとつは、宝箱を出現させた数はタイムが増えるポイントを通過したときと、死んだときにリセットされるということ。この3つをしっかり頭に叩き込んでおこう。



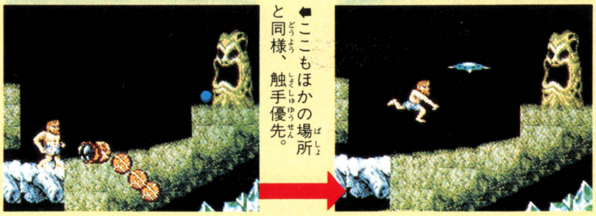
⬅マジシャンのときは、開けないのだ。



⬆中間地点で、宝箱の個数はリセットされる。

	はだか	銀の鎧	金の鎧
1個目	マジシャン	マジシャン	マジシャン
2個目	マジシャン	金の鎧	武器
3個目	武器	武器	武器
4個目	銀の鎧	金の鎧	武器
5個目	マジシャン	マジシャン	マジシャン
6個目	マジシャン	金の鎧	武器

6 先に触手を



⬅ここもほかの場所と同様、触手優先。

⬅左右から出る触手を倒してしまえばあとはラク。

11 このようにして落ちていくのだ

この食人植物地帯の攻略の決め手は、いかに速く下に落ちるかだ。とにかく一瞬たりともとどまらず、ズカズカと、左→左とジャンプせずにそのまま落ち、そしてジャンプを繰り返して右へ進んでオームの背中までたどり着けば勝ちだ。早め早めに行動するのがコツである。



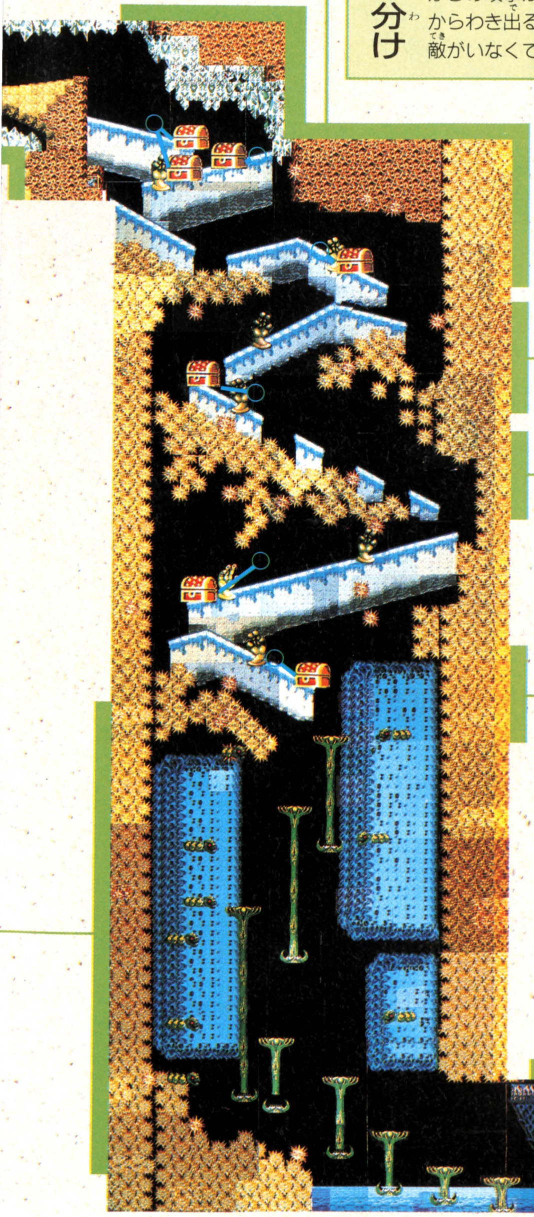
⬅最初の食人植物に乗ったらレバーを左に入れ、そのまま落ちる。ジャンプはするな。

➡つぎのもすぐに左にストンと落ちるのだ。

⬅3つ目に乗ったら、ジャンプで右へ脱出。

触手だらけでウネウネウネ

触手とタワーの混合攻撃はつらい。こういう場合はなによりも優先して触手を倒すべきだ。タワーや触手が放つ弾を垂直ジャンプでかわすと同時に攻撃するのがコツだ。また、ときおり左右からゾンビが突進してくるので、ヤツらにも注意すべし。



7 下撃ち、横撃ち、場合によって使い分け



⬅ナパーム以外の武器であれば、下撃ちでさっさと始末してしまえ。

➡マップの形によって横から攻撃するパターンも使ったほうがよい。

おいでおいでと死への手招きをする手と戦うにあたって、そのとき持っている武器とマップの形を考えて攻撃方法を決定することが必要。天井が高いところなら、ジャンプして下の段の手を下撃ちで破壊するよう心がけよう。武器がナパームなら横から攻撃するしかないし、天井が低いときも横からの攻撃が安全だ。また、手だけではなく、床からわき出る多関節野郎にも注意をはらうように。敵がいなくても攻撃しながら進むのがいいだろう。

飛び道具を使うヤツの倒し方



⬅少し離れて、弾をジャンプでかわして撃つのが基本。

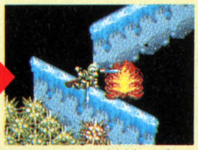
この面では、弾を吐き散らす敵が何種類か登場する。こういった敵に対しては、その場から左右に動かず、ジャンプもしくはしゃがみこみだけで敵弾をかわす戦法を取るのがよい。弾が接近したら垂直にジャンプしてかわし、ジャンプしている最中に敵を攻撃するのが理想的なパターンだ。これから敵が弾を放とうとする瞬間にジャンプすると、空中で弾に激突してやられてしまうことが多い。多少イライラするが、ここはひとつ、敵が吐き出す弾のリズムに合わせて攻撃するようにしよう。タイムは十分すぎるほどあるのだから、あせる必要はまったくない。また、不意に襲ってくるゾンビにも細心の注意をはらいたい。ゾンビが現われたら、真っ先にヤツを倒すように。死にぞこないにやられることほど、腹の立つことはないからな。

8 あせってはいけない

滑べる床につられてドタタッと駆け下りていくと、手に「むぎゅ」とつかまれてご臨終だ。そこで、最初は走り、手の寸前まで来たらブレーキをかけて攻撃というパターンをお勧めしよう。途中、床からわいて出てくる虫と、手が放つ弾に注意することを忘れずに。



⬆右を向き、床の流れにまかせて下に落ちる。



⬆こうすれば簡単に手に攻撃を加えられるぞ。

9 あせらずにジャンプ

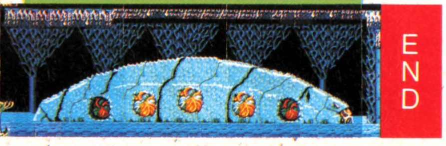


⬆ここは敵も出ないから、床から床へテンポよくジャンプして進もう。

10 一気に駆け抜けろ



⬆斜面の上から食人植物に向かって一気に駆け下りるのがよいだろう。



BOSS:オーム

まず、オームに対して剣はいっさい通用しない。もし剣でここまで来てしまったら、いさぎよく自決してくれたまへ。また、斧もしんどいので注意。このオームに対してもっとも有効な武器は、短剣。短剣なら、左右の安全地帯を使って楽に倒せるし、分身の魔法で攻撃力が倍増するのでラクだ。対オーム戦で注意するべきことは、オームの体内に出たり入ったりする、多関節野郎の動き。こいつが近づいてきたら、オームの心臓への攻撃を中断してでもその場から逃げること。ヤツは無敵だ。

真ン中を倒せ



⬆まず、なにがなんでも真っ先に真ン中の心臓を倒す。

左右の安全地帯を使おう



⬆左の安全地帯はここだが、たまに多関節野郎が来る。



⬆右はここで。小オームが接近したら、殺られる前に殺れ。

AREA エリア5

1周目の最終エリアは、これまでの強敵が手を変え品を変え姿をチト変えてドサッと登場する試練のステージだ。エリア1のボス、シールダーの生首だとか、エリア3のボス、ガストのお子様などがザコ敵として登場する。おまけにレッドアリーマー様も4匹。敵が多くてやたらと難しそうなエリアだが、エリアを敵キャラ単位に細かく分割して考えると戦いやすくなる。1ブロックずつ着実にクリアー方法を考えていけば、いつかエリア5全体をクリアーできる実力が身につくはずだ。

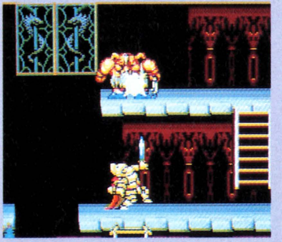
1周目をクリアーすると、やや難度の高い2周目が待っている。2周目を突破すれば、最後の敵、ルシファーだ。

4 見えないところからゲロゴブリンを倒す

ゴブリンは、真横にアーサーが来ると猛然と突進してくる。そこで、下からヤツを攻撃してしまおう。さいわいアーサーとの距離が離れているとゴブリンは嘔吐しない。画面ギリギリ見えるか見えないかのところで上撃ちで攻撃してしまえばいい。残りのゴブリンは嘔吐してくるので、嘔吐に注意して上撃ちで倒せ。



⬆画面上に、ゴブリンの足だけ見えればよい。こっちから一方的に攻撃を加えてやれ!!



⬅ゲロを吐かれる前に、ヤツの真下から少しだけ左右にずれた位置から攻撃しろ。



⬅ここは下に落ちなくても、下撃ちでゴブリンを倒せる。カゲロウに注意してくれ。

6 対魔王戦はこう戦うとよい

魔王に対してはすばやく攻撃しなければならない。はしごを上りきったらすぐさま右に跳び移り、ジャンプ撃ちで魔王の頭を狙うべし。攻撃中に魔王の腹に火が溜りはじめたら、すぐさまその場から脱出しよう。魔王が火を吹きながら接近してくる兆候だからだ。魔王の炎に対する安全地帯は、さっき上ぼってきたハシゴの左端。ここでしゃがんでいれば、とりあえず炎には当たらない。が、攻撃もできないので、魔王が右に下がったらすぐに攻撃をしかけよう。できれば魔王が炎を吹くまでに倒してしまったほうがいい。そのために、できるかぎり短剣を持ってここにくるようにしたい。剣とか斧では話にならン。

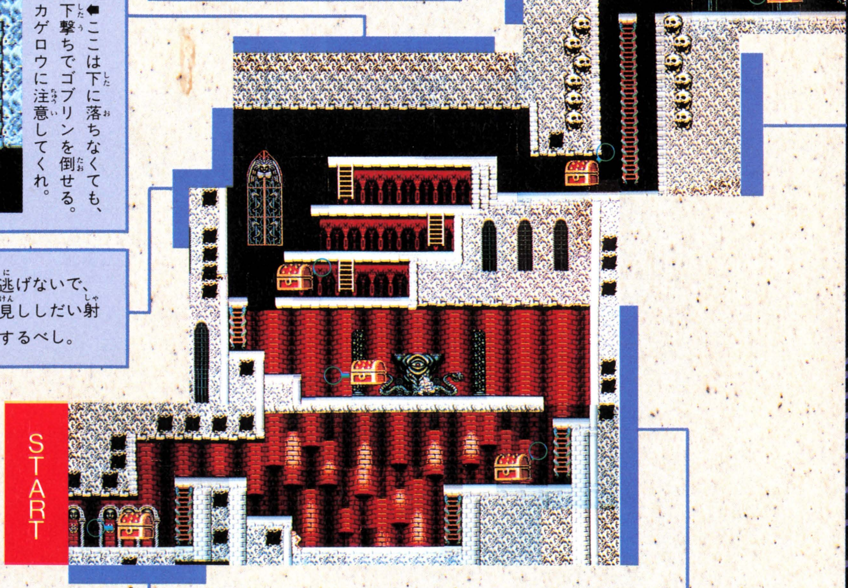


⬅ひたすらジャンプ撃ちで魔王の顔面を狙え。ここでも短剣が活躍してくれてます。

ここなら安全だが



⬅ハシゴ上の左端でしゃがんでいれば、魔王の吐く炎に当たることはない。が、攻撃もできない。



3 カゲロウに注意

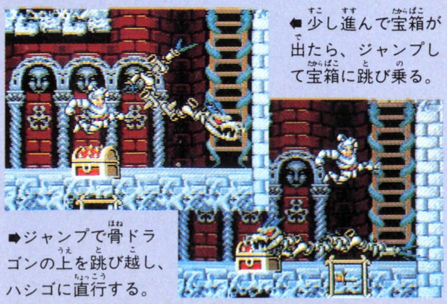
あてもなくさまようカゲロウはくせものだ。見つけしだい片っぱしから撃ち落とすのはいいのだが、武器を持ったカゲロウだけには注意。不要な武器をハシゴの根元に落としてもらうと、進むに進めなくなってしまう。



⬅逃げないで、発見ししだい射殺するべし。

1 宝箱を足場に敵を跳び越せ!!

邪魔な骨ドラゴンを跳び越すために、宝箱を足場にして高さを稼いでジャンプするといいのだ。すぐにハシゴを上って右へ行け。



⬅少し進んで宝箱が出たら、ジャンプして宝箱に跳び乗る。

➡ジャンプで骨ドラゴンの上を跳び越し、ハシゴに直行する。

2 ここのレッドアリーマーはチト弱いのだ

ここでも2段撃ちが基本だ



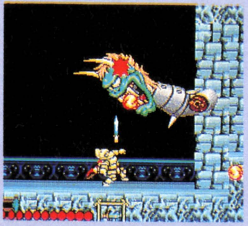
⬅直撃される確率は小さいが、念のため少しでも弱らせておこう。

上撃ちでラクに倒せる



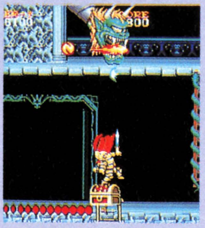
⬅しゃがまなくてもいい場合が多いから、上撃ちバカスカでヤツを倒せ。

7 どっちか1本を優先して倒すのだ



シールダーの生首が2本。どちらを先に攻撃してもいいのだが、必ずどちらか1本を優先的に破壊するようにしよう。武器が短剣ならば、ハシゴを上ぼってすぐ右の生首の下にもぐり込んで連射する方法がある。これなら早い。1本倒したら、残りの1本が画面に少しだけ見える位置から攻撃だ。

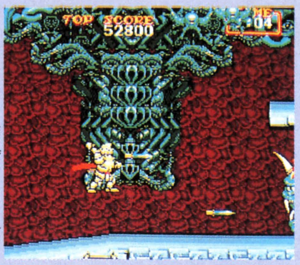
こんなのもある!!



➡下にもぐり込んで、連射。危険だ。

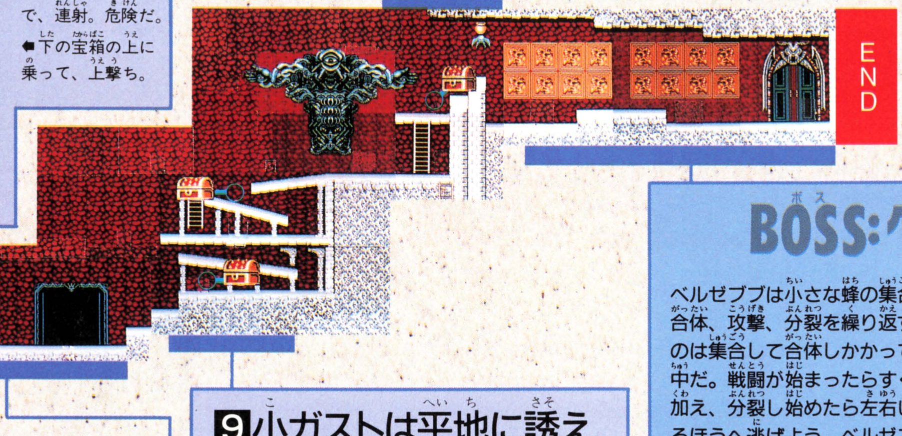
⬅下の宝箱の上に乗って、上撃ち。

10 生首はこう倒せ



➡シールダーの生首がほんの少しだけ見えるぐらいに離れて、撃つ。ザコキャラが来ても逃げずに殺せ。

画面右端にシールダーの生首がときおり顔を出す程度に近づいて撃つのがコツだ。シールダーが吐き出す火はすべてジャンプでかわせるはずだ。ここはさっき倒した生首2本のところと違い、すばやく倒す必要はない。じっくり時間をかけて倒せばいいのだ。ただし、ときおり上からザコが石を落としてくるので、アーサーの真上にザコが来たら優先してザコを倒せ。



BOSS:ベルゼブブ

ベルゼブブは小さな蜂の集合体だ。一定周期で集合、合体、攻撃、分裂を繰り返す。このなかで攻撃が効くのは集合して合体しかかっているときと、合体、攻撃中だ。戦闘が始まったらすぐにジャンプ撃ちで攻撃を加え、分裂し始めたら左右いずれか広いスペースがあるほうへ逃げよう。ベルゼブブが分裂したのち、小さな蜂の大軍となって突進してきたら、小蜂の群れめがけて攻撃すれば軌道を変えてくれる。できれば短剣で、さらにできれば分身の魔法を使ってすばやく倒したい。長期戦はアーサーにとって非常に不利になるからだ。

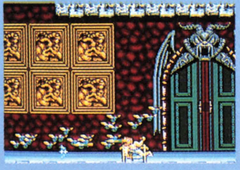


⬆ベルゼブブは、一定周期で分裂と合体を繰り返す。

寄ってきたら　撃って軌道を変える

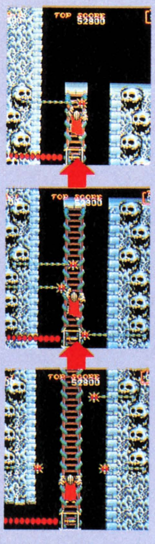


⬆小さい蜂の群れが近づいてきたら群れを撃ちまくれ。



⬆攻撃されると、蜂の群れは軌道を変えるのだ。やりっ。

5 こうやって進むのだ



左右からモーニングスターがとび出るところは、がむしゃらに進んでも脇腹に致命傷をくらうだけだ。ここは、じっくりモーニングスターの動きを観察して進むように。いちばん下のふたつが同時に出たら、少し進んで待ち、上が開いたら進んでといったぐあいに進むのがいちばん安全だ。あせらずに、慎重に上ぼれば大丈夫なのだ。

⬅いちばん下のモーニングスターがふたつ同時に出て引っ込んだら、チャンスだ。あとはなりゆきで進め。

エリア2のレッドアリーマーにくらべ、ここのレッドアリーマーはちょっと弱い。アーサーに接近したときの高度が、ほんの少し高いのだ。したがって、エリア2のように、なにがなんでもしゃがむ必要はない。接近してきたら上を向いて撃っていればよいのである。こりゃラクだ。ただし、ときたま突っ込んでくることがあるので、気をゆるめてはイカン。また、必ず1匹ずつ対戦すること。1匹ずつが弱くなっても、数多けりゃ強いよーん。

9 小ガストは平地に誘え



⬆階段状の場所で小ガストと戦うのは危険だ。下に下りて戦うべし。

階段状の地形を2段上ぼると、アーサーに気づいた小ガストが攻撃を仕掛けてくる。すぐ2段下の広い平地に逃げ、エリア3のガストと同様の方法で3匹倒せ。3匹いても、それぞれの耐久値は低い。

8 右の魔王を優先で倒せ



⬅真っ先に右の魔王を倒す。なにがなんでも右から倒さなければイカン。

➡階段を1段上ぼったところが、王に対する安全地帯。しゃがみ撃ち。

必ず、先に出現する右の魔王を優先して倒すべし。できれば左の魔王が現われるまでに倒してしまいたい。万が一、右を倒す前に左の魔王が出現してしまったら、2匹の中間にしゃがみこんで炎が途切れるのを待とう。ダメージをくらう可能性が非常に高いが、これしか方法がないのだ。そうならないためにも、右の魔王を超音速で倒すべきだな。

そして大魔王ルシファー

2周目のエリア5を、2周目のみで手に入る対ルシファー用兵器サイコキャノンを持ってクリアーすると、最後の敵、ルシファーの部屋に入る。ルシファーの弱点は顔。足の上に跳び乗り、膝の上に乗って顔を攻撃すればオシマイだ。





本物の高校野球のほうは、もうすでに終わっちゃってるけど、ファミコンの高校野球シーズンはこれからが本番!! ってな感じなのだ。というのもそう、野球ゲームファン待望のソフト『甲子園』が、いよいよ発売されるからなんだよね。というわけで今回は、ひと足お先に『甲子園』を徹底攻略しちゃうぞ。なんと、出場49校全選手の完全データを一挙に公開しちゃうのだ。これさえあれば、ひいきのチームはもちろんのこと、ライバル校の戦力分析だってバッチリンコだぜい!!

ケイアミューズメントリース　10月6日発売　5900円　バックアップカートリッジ

出場49校全選手完全データー挙公開!!

いまさら言うまでもないが、野球は選手ひとりひとりの能力をしっかりと把握した上でないと采配を振ることはできない。ところが『甲子園』の場合、ゲーム画面に選手データは表示されないのだ。そこで威力を発揮するのがこの選手データ表というわけ。戦力を分析してベストオーダーを組み、名采配を振ることができれば、キミが日本一になるのも夢ではないぞ！

各データの説明

根性	この能力値が高い選手は、チャンスやピンチで実力を発揮しやすい。"0"～"4"で評価。ただしゲーム中では、1プラスされた値"1"～"5"で表示されている。	バッタータイプ	"大"は体格のよい丸々太ったタイプ。 "中"は普通の体格。これが一番多い。 "小"は体の小さいチビタイプ。
のりやすさ	この能力値が高い選手(またはチーム)は、ヒットを打ったり試合に勝つたびに調子にのってくる。"A"～"C"、"0"～"2"で評価。能力値は"A"または"2"が一番高い。	ピッチャータイプ	"普"はオーソドックスなオーバースロー。 "力"は力いっぱい体全体で投げる力投型。 "サ"はサイドスロー型ピッチャー。
バント使用率	どの程度バントを使ってくるかを表わす。"A"は非常によく使う、"B"はよく使う、"C"はたまに使う、"D"はあまり使わない。この4段階で評価してある。	その他	その他の各能力値は、すべて"0"～"7"の8段階で評価してある。数値が大きいほど能力も高いぞ。チーム力を表わす折れ線グラフも参考にしてくれ。

北北海道　かわきたにし高校

のりやすさ　攻(A)守(A)　バント使用率(D)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	ちば	捕	右	大	5	3	4	3	2	1
2	いわた	右	右	小	4	3	5	3	1	0
3	なかがわ	中	右	中	4	4	4	2	2	0
4	ごとう	左	右	大	5	4	3	3	3	0
5	ふくい	投	右	中	4	5	3	3	3	2
6	わたなべよし	一	右	中	4	3	3	3	1	0
7	えのもと	三	右	中	3	2	4	4	1	0
8	かまた	遊	右	小	3	3	4	5	3	2
9	わたなべかず	二	右	小	2	2	3	4	4	1
代打	たかや	-	右	中	3	3	2	2	3	0
代打	おおつか	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	わたなべけん	-	左	中	2	1	3	3	3	0
代打	ふくだ	-	右	中	2	1	3	3	4	0
代打	みうら	-	右	中	3	2	3	3	3	0
代打	さくらい	投	左	中	2	2	2	3	0	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
ふくい	右	普	6	4	5	3	4	3	1
おおつか	右	普	3	4	3	2	3	3	0
さくらい	右	普	3	4	2	3	3	3	0

南北海道　さっぽろせいかい

のりやすさ　攻(A)守(A)　バント使用率(D)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	かわむらたく	中	右	小	5	3	5	4	4	1
2	にしお	二	左	中	4	3	4	5	2	1
3	みなみ	遊	左	中	6	3	4	4	2	1
4	かわむらゆう	左	右	大	5	4	4	4	1	0
5	まえだ	右	右	中	5	5	4	4	4	2
6	うえち	一	右	中	4	3	3	4	3	2
7	せんない	三	左	大	4	2	4	4	2	2
8	くまき	投	右	中	2	3	2	3	0	0
9	ささき	捕	右	大	2	2	2	5	0	0
代打	しらはま	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	よしだ	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	なかがわ	-	右	中	4	1	3	4	0	1
代打	さわたに	-	右	中	2	1	3	3	4	0
代打	ばば	-	右	中	3	2	3	3	3	1
代打	いはた	-	右	中	2	2	2	3	3	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
くまき	左	普	6	4	3	6	5	4	1
しらはま	右	普	3	4	3	2	3	3	1
よしだ	右	普	3	4	2	3	3	3	1

青森　さきひろ工業

のりやすさ　攻(A)守(A)　バント使用率(D)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	なかた	一	右	小	4	2	5	3	2	2
2	ふくし	捕	右	大	4	3	4	4	1	0
3	さいとうけん	三	右	中	6	3	3	4	3	0
4	かどなみ	右	右	中	5	4	3	3	1	0
5	なら	中	右	中	4	3	4	4	0	0
6	かどた	左	左	中	4	2	3	3	4	2
7	すどう	二	右	中	3	2	4	4	4	1
8	さとう	投	左	小	3	3	3	4	3	0
9	くまじ	遊	左	小	2	2	4	5	2	0
代打	さいとうひで	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	さいとうみつ	-	右	中	2	2	3	3	3	0
代打	おおゆ	-	右	中	2	1	3	3	3	0
代打	ささき	-	右	中	2	1	5	5	2	0
代打	かみ	-	右	中	4	1	3	3	3	0
代打	きむら	-	右	中	2	2	2	3	3	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
さいとうけん	右	普	4	4	5	3	3	3	1
さとう	左	力	6	5	3	4	3	0	0
さいとうひで	右	普	3	4	2	3	3	3	0

岩手　たたか高校

のりやすさ　攻(A)守(A)　バント使用率(C)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	ささきひでき	捕	右	大	3	3	3	4	3	0
2	おがた	中	右	小	4	2	5	3	2	2
3	おいかわひで	遊	右	中	4	3	4	4	2	0
4	くまがやつと	左	右	大	4	4	3	3	1	0
5	すがの	三	右	中	2	4	3	3	2	0
6	くまがやただ	右	左	中	4	3	3	3	3	1
7	すなだ	一	右	中	3	2	4	4	2	0
8	きくち	二	右	小	3	2	4	5	2	2
9	ふじわら	投	左	中	2	2	3	4	0	0
代打	おいかわしげ	-	右	中	3	2	4	5	4	0
代打	むらかみゆき	-	右	中	3	2	5	4	3	0
代打	いとう	投	左	中	0	0	0	0	0	0
代打	ささきたけし	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	くまがやかず	-	右	中	3	2	3	3	3	0
代打	むらかみたけ	-	左	中	2	2	2	3	3	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
ふじわら	右	普	6	4	5	3	4	2	0
いとう	左	普	3	4	3	2	3	3	0
ささきたけし	右	普	3	4	2	3	3	3	0

甲子園 完全選手データ

秋田　じょうほん高校

のりやすさ　攻(A)守(A)　バント使用率(C)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	こんの	右	右	小	4	3	4	3	1	2
2	くまもと	二	右	小	4	2	5	4	2	1
3	かとう	遊	右	中	4	3	4	4	4	1
4	さとうあき	捕	右	大	5	3	2	4	2	0
5	すごお	中	右	中	4	3	4	3	0	0
6	さいとう	左	右	中	4	2	4	3	2	0
7	あべ	一	右	小	3	2	4	4	3	1
8	たけうち	投	右	小	3	3	2	5	0	0
9	さとうきみ	三	右	小	2	2	4	5	2	2
代打	いしかわ	-	右	小	2	2	3	4	3	0
代打	いとう	-	左	小	3	2	4	4	3	0
代打	ささきけん	投	右	小	0	0	0	0	0	0
代打	すずき	投	右	小	0	0	0	0	0	0
代打	おとがわ	-	右	小	2	1	3	3	3	0
代打	ささきこう	-	右	小	2	2	2	3	3	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
たけうち	右	普	6	5	5	3	2	0	2
ささきけん	右	普	3	4	3	2	3	3	0
すずき	右	普	3	4	2	3	3	2	0

山形　だいにちやまがた

のりやすさ　攻(C)守(B)　バント使用率(D)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	すが	左	右	小	6	3	6	3	2	2
2	かの	遊	右	中	4	3	5	3	2	0
3	おおた	三	左	中	4	6	1	4	1	0
4	えがわ	中	左	大	5	6	2	3	4	0
5	ますやま	右	左	中	5	3	4	3	1	0
6	さいとう	一	左	中	4	3	3	3	0	0
7	たけだ	捕	右	大	4	3	2	4	1	0
8	もりた	投	右	中	3	2	2	4	0	0
9	まつざか	二	右	中	2	2	3	4	3	2
代打	すずき	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	たかはし	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	おおさわ	-	右	中	3	1	3	3	4	0
代打	あらき	-	右	中	4	1	3	5	2	0
代打	わたべ	-	右	中	3	2	3	3	3	0
代打	みねた	-	右	中	2	2	2	3	2	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
もりた	右	普	6	4	5	3	3	0	0
すずき	右	普	3	4	3	2	3	3	0
たかはし	右	普	3	4	2	3	3	1	0

宮城　りょうとう高校

のりやすさ　攻(A)守(A)　バント使用率(C)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	みずか	右	右	中	4	3	4	3	2	0
2	すがわら	左	右	小	4	2	4	3	1	2
3	ふじわら	二	左	中	4	4	3	3	1	0
4	いのうえ	中	左	中	5	5	6	7	4	0
5	こじま	一	右	中	4	3	3	3	3	0
6	ひらおか	三	右	中	4	4	3	4	3	1
7	ささやま	捕	右	大	3	3	3	5	2	0
8	せきね	遊	右	小	3	3	4	5	2	2
9	たかはし	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	いぬかい	投	左	中	2	2	0	0	0	0
代打	ちば	-	右	中	3	2	4	4	3	0
代打	みやもと	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	こんの	-	右	中	2	2	3	3	3	0
代打	すずきひと	-	右	中	3	3	3	3	2	0
代打	すずきひこ	-	右	中	2	3	2	3	3	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
たかはし	右	サ	4	4	6	3	3	1	2
いぬかい	左	普	4	5	2	4	3	2	0
みやもと	右	普	3	4	2	3	2	2	0

福島　ほうがくいしかわ

のりやすさ　攻(C)守(B)　バント使用率(D)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	いくため	三	右	中	4	3	4	4	2	0
2	おおたけ	中	右	大	4	3	5	4	2	2
3	わだ	一	左	中	4	4	3	3	2	0
4	わたべ	投	右	中	4	4	3	3	3	0
5	おぐら	左	右	中	5	3	4	3	1	0
6	いずみかわ	捕	左	大	4	3	2	4	2	0
7	くまた	遊	右	小	3	2	4	4	4	0
8	すずきひで	右	右	小	3	3	4	5	1	2
9	ふるいち	二	右	中	2	2	3	4	2	2
代打	はしもと	-	右	中	3	3	4	2	3	0
代打	わたなべ	-	右	中	3	1	4	4	3	0
代打	すがの	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	こいけ	-	右	中	2	1	3	3	2	0
代打	こぐち	-	右	中	3	2	3	3	2	0
代打	すずきこう	-	右	中	2	2	2	3	3	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
わたべ	右	普	6	4	5	3	3	4	1
ふるいち	右	普	3	4	3	2	3	1	0
すがの	右	普	3	4	2	3	3	2	0

栃木　みやのうつ学園

のりやすさ　攻(B)守(B)　バント使用率(D)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	いわもと	遊	右	小	4	4	5	5	1	1
2	おおぜき	中	右	中	5	3	5	4	3	2
3	まなか	右	左	中	5	5	4	3	1	2
4	たけしま	捕	右	大	4	6	2	4	4	2
5	かげやま	投	左	中	4	6	3	3	3	1
6	いながき	一	右	中	5	3	3	3	2	1
7	みずた	二	右	中	4	3	4	4	1	2
8	たけうち	左	右	小	3	3	4	3	4	2
9	こもり	三	右	中	4	2	3	4	2	2
代打	みやもと	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	いながわ	-	右	中	3	3	3	3	2	1
代打	のざわ	-	右	中	2	3	3	3	3	1
代打	ささき	-	右	中	3	5	3	4	2	1
代打	たかはし	-	右	中	3	3	3	3	3	2
代打	さかもと	-	右	中	2	3	2	3	3	1

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
かげやま	左	普	7	5	6	4	7	4	2
いながき	右	サ	4	4	5	2	3	2	1
みやもと	右	普	3	4	2	3	3	2	2

茨城　そうじょう学院

のりやすさ　攻(B)守(B)　バント使用率(C)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	にし	二	右	中	4	4	4	4	2	2
2	はるかわ	遊	左	小	7	4	5	7	4	2
3	ふくい	中	左	大	4	5	1	4	2	0
4	たかはし	捕	右	中	6	5	3	3	4	2
5	すだ	一	右	中	5	5	3	3	1	0
6	こいずみ	右	右	小	5	3	5	4	3	2
7	あんどう	投	左	中	3	2	3	3	0	0
8	まつむら	左	右	中	3	2	3	4	1	2
9	とみた	三	右	中	3	3	3	4	2	2
代打	さいとう	-	右	大	3	4	2	2	3	0
代打	はとり	投	右	中	2	2	1	1	0	0
代打	さかた	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	なかむら	-	左	中	2	2	3	3	3	0
代打	しらとり	-	右	中	3	3	3	3	2	0
代打	はせがわ	-	左	中	2	3	4	4	0	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
あんどう	左	普	7	5	4	4	3	1	2
はとり	右	普	3	4	3	2	3	3	0
さかた	右	普	3	4	2	3	3	0	0

群馬　さきたか商業

のりやすさ　攻(A)守(A)　バント使用率(B)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	みやた	中	右	中	4	2	4	4	0	0
2	ささき	二	右	小	4	2	4	5	2	0
3	ちの	三	右	中	4	3	4	4	3	1
4	さとう	左	右	中	5	4	3	4	0	0
5	よこやま	捕	右	大	3	5	2	5	4	2
6	ますめ	一	右	中	4	3	3	4	3	2
7	たけい	投	右	中	3	3	4	4	4	2
8	はまもと	右	右	小	3	2	3	4	1	0
9	さいとう	遊	左	小	2	3	4	5	0	2
代打	つくい	-	右	中	3	2	4	4	4	2
代打	とみた	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	まにわ	-	左	小	4	2	5	5	3	1
代打	ほりこし	-	右	中	3	2	3	3	3	1
代打	さかまき	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	まつばら	-	右	中	2	3	2	3	3	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
たけい	右	サ	6	4	6	4	3	2	0
とみた	右	普	3	4	3	2	2	0	2
さかまき	右	普	3	4	2	3	3	3	0

埼玉　わうら市立

のりやすさ　攻(A)守(A)　バント使用率(D)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	つだ	三	右	中	4	4	4	5	3	2
2	なかの	二	左	小	4	3	5	5	1	2
3	あくつ	右	左	中	4	4	4	5	2	2
4	よこた	一	右	中	4	5	3	5	3	2
5	まつおか	中	左	中	4	3	4	5	3	2
6	ほしの	投	右	中	3	4	3	4	3	2
7	くろぬま	捕	右	大	4	3	2	5	2	2
8	せきて	左	右	小	2	3	4	5	4	2
9	おにづか	遊	右	小	3	4	4	4	3	2
代打	おおむら	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	さいとう	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	はまの	-	右	大	2	2	3	4	3	2
代打	ぬまぐち	-	右	小	2	2	3	4	3	2
代打	まつざき	-	右	中	3	3	3	4	3	2
代打	すずき	-	右	中	2	3	3	4	3	2

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
ほしの	右	普	7	5	5	3	6	4	2
おおむら	右	普	3	4	3	2	3	1	2
さいとう	右	普	3	4	2	3	3	1	2

千葉　こうりょう高校

のりやすさ　攻(C)守(B)　バント使用率(D)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	いわさわ	三	右	中	5	5	6	5	4	2
2	たなか	中	右	小	4	4	5	4	2	0
3	すずきひで	遊	右	中	5	6	4	4	3	0
4	とくなが	右	左	中	6	5	4	5	2	0
5	とうや	捕	左	大	4	5	3	5	4	2
6	かない	左	右	中	4	4	4	4	2	0
7	わだ	一	右	中	4	3	3	3	1	2
8	たかはし	投	左	中	3	4	3	3	0	0
9	びとう	二	右	小	3	3	4	4	3	2
代打	たにぐち	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	さかもと	-	右	中	3	4	3	3	3	2
代打	いしはら	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	きゅう	-	右	中	3	5	2	3	4	2
代打	すずきたけ	-	右	中	2	2	5	3	2	0
代打	こじま	-	左	中	2	3	3	5	1	0

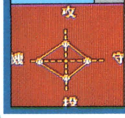
ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
たかはじ	左	サ	6	6	3	4	5	3	1
たにぐち	右	普	3	4	3	2	3	0	0
いしはら	右	普	3	4	2	3	3	2	0

東東京　だいにちいち高校

のりやすさ　攻(C)守(B)　バント使用率(B)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	こ　び	一	左	中	4	4	4	4	2	1
2	あだち	二	右	中	3	4	4	4	1	0
3	ゆあさ	右	右	大	4	5	3	2	3	0
4	ゆ　た	捕	右	大	5	4	3	5	4	0
5	たるい	中	右	中	4	4	3	5	1	0
6	ひろい	投	右	中	4	4	3	4	0	0
7	わかづき	左	左	小	3	3	3	3	1	0
8	たかはし	三	右	中	3	4	4	5	1	1
9	ほうせん	遊	右	中	2	3	4	5	1	1
代打	あまの	-	右	小	2	4	3	5	4	0
代打	てらしま	-	右	中	2	3	2	3	1	0
代打	ほ　し	投	右	中	2	3	2	2	0	0
代打	はやし	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	やまだ	-	右	中	5	2	5	3	3	0
代打	おばま	-	右	中	1	2	4	5	1	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
ひろい	右	普	6	5	5	3	3	1	0
ほ　し	右	普	3	4	3	2	3	3	0
はやし	右	普	3	4	2	3	3	1	0

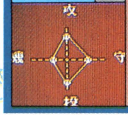


西東京　こしほり学園

のりやすさ　攻(C)守(C)　バント使用率(D)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	こもり	中	右	中	5	4	6	4	4	2
2	とばし	右	左	小	4	3	7	4	2	0
3	あ　べ	三	右	中	5	5	5	4	3	0
4	たけうち	投	右	中	6	5	4	4	0	0
5	は　ら	一	左	中	5	4	4	3	1	0
6	みやきた	左	左	中	4	3	5	3	2	0
7	こいずみ	捕	右	大	3	4	3	4	1	0
8	ちくの	遊	右	小	3	3	4	5	2	2
9	いのうえ	二	右	小	2	3	6	6	4	0
代打	たけい	-	右	中	4	3	4	4	1	0
代打	わたなべ	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	さいとう	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	つがね	-	右	中	2	2	4	4	4	1
代打	おがた	-	左	中	3	3	3	3	1	0
代打	ふくしま	-	左	中	2	3	2	3	2	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
たけうち	右	力	6	6	5	3	3	0	0
わたなべ	右	普	3	5	3	2	3	4	0
さいとう	右	普	3	5	2	3	3	1	0

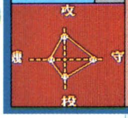


神奈川　せいほうに高

のりやすさ　攻(B)守(B)　バント使用率(D)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	たかはし	左	左	中	6	4	5	4	3	2
2	ち　ば	二	右	小	4	4	5	3	1	0
3	いのうえ	右	左	中	6	4	3	3	2	0
4	ごとう	三	左	中	6	5	4	4	4	0
5	みうら	一	左	中	3	6	3	3	1	0
6	め　ら	捕	右	大	3	5	2	5	3	0
7	とみなが	中	右	中	5	2	4	4	2	0
8	つかこし	遊	右	中	4	3	4	5	2	2
9	こばやし	投	右	中	2	3	3	4	0	0
代打	はらだ	-	右	中	2	3	4	5	0	1
代打	みつはし	投	左	中	0	0	0	0	0	0
代打	ささき	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	くらもと	-	右	中	4	2	3	3	2	0
代打	いしぐろ	-	左	中	3	3	3	3	2	0
代打	さくさ	-	右	中	2	3	2	3	2	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
こばやし	右	普	6	5	5	3	3	2	0
みつはし	右	普	3	4	3	2	3	2	0
ささき	右	普	3	4	2	3	3	2	0

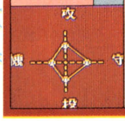


山梨　こうふとうかい

のりやすさ　攻(C)守(B)　バント使用率(D)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	たかば	二	右	小	4	3	4	4	0	0
2	つづき	三	左	中	5	4	4	4	2	0
3	おおの	遊	右	中	5	5	4	4	3	1
4	やまぐち	左	右	中	6	5	3	3	1	0
5	か　い	捕	右	大	3	6	4	3	2	0
6	おおた	一	左	中	4	4	5	3	3	1
7	いしぐろ	投	右	中	2	5	3	4	0	0
8	しむら	右	右	中	2	4	4	4	1	0
9	ほさかけん	中	右	中	2	5	4	3	1	0
代打	ふかさわ	投	右	中	2	3	2	2	0	0
代打	たかはし	-	右	大	2	3	2	3	4	0
代打	やまざき	-	左	小	4	4	3	3	3	2
代打	ば　ば	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	ほさかたけ	-	右	中	3	3	3	3	2	0
代打	みとみ	-	右	中	2	5	2	3	3	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
いしぐろ	右	普	5	6	5	3	3	2	0
ふかさわ	右	普	4	4	2	4	3	0	0
ば　ば	右	普	3	4	3	3	3	1	0

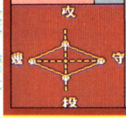


静岡　まつはま商業

のりやすさ　攻(B)守(B)　バント使用率(A)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	やました	遊	左	小	6	3	4	5	4	2
2	たなか	中	右	小	4	3	5	5	0	0
3	にしお	左	右	中	5	4	4	4	2	0
4	すずきこう	捕	右	大	4	5	2	5	2	0
5	かとうけい	三	右	中	5	4	4	5	2	0
6	すずきゆう	一	右	小	4	3	3	4	3	0
7	もりぐち	二	右	小	3	2	4	4	2	0
8	やまだ	右	左	中	1	5	4	5	2	0
9	おかもと	投	右	中	2	3	3	4	2	0
代打	かとうくに	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	おおつか	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	はらだ	-	右	小	2	2	3	3	2	0
代打	おかだ	-	右	中	2	2	3	3	3	0
代打	さとう	-	右	中	3	2	4	5	2	0
代打	みずしま	-	右	中	2	3	2	3	3	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
おかもと	右	普	6	5	5	4	5	4	2
かとうくに	右	普	3	4	3	2	3	3	0
おおつか	右	普	3	4	2	3	3	3	0

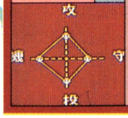


長野　たうえひがし高校

のりやすさ　攻(B)守(B)　バント使用率(B)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	いけだ	中	左	中	4	3	4	4	2	1
2	たなか	右	右	小	5	3	5	4	1	0
3	さかい	一	左	中	4	3	4	3	2	0
4	おおひがた	遊	右	中	5	4	3	4	3	0
5	まえじま	三	左	小	3	4	4	4	0	0
6	にしざわたか	二	右	中	3	3	3	4	2	0
7	なかはた	左	左	小	3	2	4	4	3	2
8	ほんだ	捕	右	大	4	3	3	3	2	0
9	たきざわ	投	右	中	2	2	2	2	0	0
代打	みやた	投	右	中	2	2	3	4	0	0
代打	ところ	-	右	大	2	3	5	4	4	0
代打	よしかわ	-	右	中	3	3	2	2	4	0
代打	にしざわ	投	右	中	2	2	3	3	0	0
代打	さとう	-	右	中	3	3	3	3	2	0
代打	いわさき	-	左	中	2	3	2	3	2	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
たきざわ	右	サ	7	5	5	2	5	1	1
みやた	右	普	4	5	5	3	4	3	0
にしざわ	右	普	3	4	2	3	3	2	0

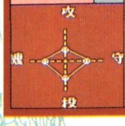


新潟　えっちゅう高校

のりやすさ　攻(A)守(A)　バント使用率(C)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	こんどうひろ	左	右	中	4	3	5	3	1	0
2	いちのせ	三	左	中	4	3	4	3	2	1
3	すずきおさむ	投	右	中	4	4	3	4	1	0
4	すずきゆう	一	右	中	2	5	2	4	4	0
5	さいとう	中	右	中	3	4	3	3	1	0
6	こんどうたか	捕	右	大	3	4	2	4	1	2
7	たちかわ	二	右	小	3	2	3	4	0	0
8	のぐち	遊	右	中	3	2	3	4	1	2
9	やまだ	右	右	中	2	2	3	4	0	0
代打	いしはら	-	右	中	4	1	2	2	2	0
代打	みずしま	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	つ　じ	-	右	中	2	2	4	4	2	0
代打	にったみ	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	むらやま	-	右	中	2	2	4	4	2	0
代打	なかた	-	右	中	2	2	3	4	2	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
すずきおさむ	右	普	6	4	5	3	3	2	0
みずしま	右	普	3	4	3	2	3	2	0
にったみ	右	普	3	4	2	3	3	2	0

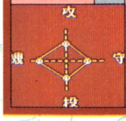


富山　やまと商業

のりやすさ　攻(A)守(A)　バント使用率(B)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	さなだ	二	右	中	4	3	4	3	2	0
2	ひだの	捕	右	大	3	4	3	5	4	1
3	あさい	中	左	中	4	5	3	4	2	0
4	さかい	一	左	中	4	4	3	3	2	0
5	やまもと	投	左	中	6	3	3	3	3	2
6	いしかわ	左	右	中	4	4	3	3	3	0
7	おおもり	三	右	中	3	2	4	4	2	0
8	ながさわ	右	右	中	2	2	4	5	2	0
9	やまだ	遊	右	中	2	3	4	5	3	2
代打	ほんだ	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	なかがわ	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	すなはら	-	右	小	2	2	3	3	2	0
代打	たけみ	-	右	中	3	2	3	5	4	0
代打	すずき	-	右	中	3	3	3	3	2	0
代打	さかい	-	右	中	2	3	2	3	3	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
やまもと	右	力	6	5	5	3	3	4	0
ほんだ	右	普	3	4	3	2	3	1	0
なかがわ	右	普	3	4	2	3	3	2	0

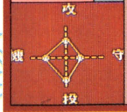


石川　さわがね高校

のりやすさ　攻(B)守(B)　バント使用率(C)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	やまざき	中	左	中	6	3	4	3	4	1
2	たるみ	右	左	中	3	4	4	4	2	0
3	やまだよう	捕	右	大	4	5	2	4	1	0
4	おかもと	投	右	中	5	4	3	3	2	0
5	のぐち	一	右	中	5	4	3	3	3	2
6	やまだきよ	遊	右	中	2	3	4	4	1	0
7	かくお	三	右	小	4	2	4	5	2	1
8	なかい	左	右	中	4	3	4	4	4	2
9	と　だ	二	右	中	2	3	3	4	1	0
代打	とうだ	-	右	中	2	2	3	3	3	0
代打	すぎもと	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	こ　ま	-	右	中	2	2	3	3	3	0
代打	わたなべ	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	こいけだ	-	右	中	3	3	3	3	2	0
代打	ふじわら	-	右	中	2	3	2	3	3	0

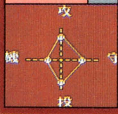
ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
おかもと	右	普	6	7	5	4	5	4	0
すぎもと	右	普	3	4	3	2	3	1	0
わたなべ	右	普	3	4	2	3	3	1	0



愛知 あいちめいでん

のりやすさ 攻(C)守(C) バント使用率(D)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	いたつ	中	左	中	5	4	4	4	2	0
2	ふじさわ	右	左	中	4	3	4	4	3	1
3	たかさか	左	右	中	2	5	3	3	0	0
4	うんぽう	捕	左	大	5	6	2	5	4	0
5	まえだ	一	右	中	4	4	4	3	0	0
6	おかざき	二	右	中	4	3	4	4	2	0
7	そふえ	三	左	中	4	2	4	4	1	0
8	かわだ	遊	右	中	3	3	4	5	2	2
9	かとう	投	左	中	4	2	3	4	0	0
代打	たけもと	-	左	中	2	3	4	4	2	0
	のむら	投	右	中	0	0	0	0	0	0
	あずま	投	左	中	0	0	0	0	0	0
	あさひな	-	右	大	1	5	2	5	1	0
	こんどう	-	右	中	4	3	4	4	1	0
	うめき	-	左	中	4	4	2	2	2	0

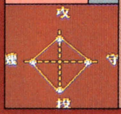


ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
かとう	左	普	7	6	3	6	5	3	0
のむら	右	普	3	4	3	2	3	2	0
あずま	左	普	3	4	2	3	3	2	0

岐阜 がきだい商業

のりやすさ 攻(B)守(C) バント使用率(B)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	ますだ	中	右	小	4	2	4	4	1	0
2	くせ	三	左	中	6	3	6	5	4	2
3	いまにし	右	右	中	4	5	3	3	3	1
4	しのだ	投	左	中	6	4	3	3	4	2
5	のはら	捕	右	大	3	5	2	5	1	0
6	よしむら	左	左	中	4	4	4	4	2	0
7	いのうえ	二	右	中	3	3	4	4	2	0
8	なかじま	一	右	中	3	4	3	3	1	0
9	こだま	遊	右	小	4	2	4	5	1	2
代打	いわた	-	右	中	3	4	2	2	2	0
	すずき	投	右	中	0	0	0	0	0	0
	むらきた	投	右	中	0	0	0	0	0	0
	おおわだ	-	右	中	2	2	3	3	2	0
	なかむら	-	左	中	3	3	3	3	1	0
	わたなべ	-	右	中	2	3	2	3	2	0

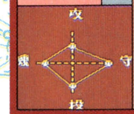


ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
しのだ	左	普	7	7	3	6	6	4	0
すずき	右	普	3	4	3	2	2	1	0
むらきた	右	普	3	4	2	3	2	1	0

福井 いふく商業

のりやすさ 攻(A)守(A) バント使用率(B)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	やまぐち	遊	左	中	5	3	4	5	2	2
2	のみち	左	右	小	4	4	4	4	1	0
3	にしむら	三	右	中	5	4	4	4	2	0
4	よしさわ	投	右	中	2	6	3	5	0	0
5	きたむら	右	右	中	3	5	4	4	1	2
6	ふじた	一	右	中	3	4	3	4	4	2
7	うえだ	二	左	中	5	2	5	5	2	2
8	いしだ	捕	右	大	3	4	3	5	3	0
9	かみなかお	中	右	中	4	1	4	5	1	0
代打	なんべ	-	右	中	1	2	4	4	0	0
	やなぎはら	-	右	中	3	3	3	4	2	0
	ちかおか	-	右	中	3	3	3	4	2	0
	あおやぎ	-	左	中	3	4	4	4	3	0
	まつくら	投	右	中	0	0	0	0	0	0
	こでら	投	右	中	0	0	0	0	0	0

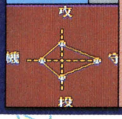


ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
よしさわ	右	普	7	5	5	4	6	1	2
まつくら	右	普	3	4	3	2	3	3	0
こでら	右	普	3	4	2	3	3	3	0

三重 せい工業

のりやすさ 攻(A)守(A) バント使用率(C)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	はしもと	捕	左	中	4	3	3	5	2	0
2	みなみ	右	左	中	4	3	4	5	3	0
3	いそじ	中	左	中	4	4	4	4	3	0
4	なかせこ	投	左	中	1	5	3	4	0	0
5	みうら	遊	右	中	3	4	4	5	4	0
6	きむら	左	左	中	1	4	3	4	1	0
7	おくむら	一	右	小	2	3	4	4	3	2
8	のむら	三	右	小	3	4	4	5	1	0
9	むらやま	二	右	中	4	2	4	5	1	0
代打	おおにし	投	左	中	0	0	0	0	0	0
	はせがわ	投	右	中	2	3	2	2	0	0
	ながおか	-	右	中	2	2	3	4	2	0
	なかむら	-	左	中	3	2	3	4	2	0
	かわもと	-	右	中	2	2	3	4	1	0
	つじもと	-	右	中	2	3	2	3	2	0

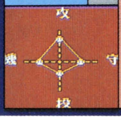


ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
なかせこ	左	普	6	6	3	5	4	1	0
おおにし	左	普	3	4	3	2	3	1	0
はせがわ	右	普	3	4	2	3	3	1	0

滋賀 まんはち商業

のりやすさ 攻(B)守(B) バント使用率(D)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	つじ	右	左	中	5	4	5	3	3	2
2	ふわ	二	右	中	5	3	5	3	2	1
3	にしだあつし	三	右	中	5	4	3	3	2	0
4	にしだみのる	遊	右	中	5	5	3	4	4	0
5	たなか	中	右	中	5	4	6	4	3	2
6	おかもと	一	右	中	2	5	3	3	0	0
7	みなかみ	左	右	中	3	3	4	4	1	0
8	おかとう	捕	右	大	4	2	2	3	2	2
9	やまもと	投	右	中	2	3	3	4	0	0
代打	こんどう	-	右	中	3	3	3	4	2	0
	つだ	投	右	中	0	0	0	0	0	0
	ほりぐち	投	右	中	0	0	0	0	0	0
	たかの	-	右	大	1	4	3	5	2	0
	おざき	-	右	中	2	3	4	5	1	0
	きよた	-	左	中	2	3	2	3	2	0

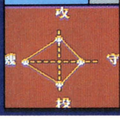


ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
やまもと	右	サ	5	3	6	4	4	3	0
つだ	右	普	3	4	3	2	3	0	0
ほりぐち	右	普	3	4	2	3	3	0	0

京都 にしきょうと高校

のりやすさ 攻(B)守(C) バント使用率(A)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	やまなか	中	左	中	4	3	4	3	2	0
2	しのはら	二	左	中	4	3	6	4	1	0
3	さいもと	右	右	中	5	4	5	4	3	1
4	みかわ	投	左	中	6	5	3	3	4	0
5	にしむら	三	左	中	4	4	4	4	4	0
6	ひろせ	一	右	中	5	4	3	3	4	0
7	はたけやま	左	左	中	4	2	6	4	1	0
8	よしざわ	捕	左	中	4	4	3	3	3	0
9	ひらつか	遊	左	中	4	3	4	4	1	0
代打	みやた	-	右	大	1	4	2	5	0	0
	いわもと	-	右	中	4	2	3	3	1	0
	まつおか	-	右	中	2	2	3	3	1	0
	たなか	投	右	中	0	0	0	0	0	0
	たかばたけ	-	右	中	0	0	0	0	0	0
	かわぐち	投	右	中	2	3	2	3	2	0

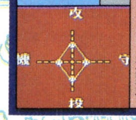


ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
みかわ	左	力	7	6	2	5	5	4	0
たなか	右	普	3	4	3	2	3	1	0
かわぐち	右	普	3	4	2	3	3	2	0

奈良 りてん高校

のりやすさ 攻(C)守(C) バント使用率(D)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	かわで	左	左	中	4	3	4	4	3	2
2	よしもと	遊	右	中	4	4	5	4	3	0
3	ごとう	右	右	中	4	5	5	4	4	1
4	なかむら	中	右	中	5	6	3	7	4	0
5	よしの	一	右	中	5	4	3	3	3	0
6	もりい	三	右	中	4	4	5	4	4	2
7	いはら	捕	右	大	1	5	2	4	2	0
8	ふくまる	投	右	中	2	2	3	2	0	0
9	かねひら	二	右	中	4	2	4	3	1	2
代打	ながひろ	投	右	中	0	0	0	0	0	0
	まつお	投	右	中	1	0	0	0	0	0
	まつなが	-	右	中	2	2	3	3	1	0
	みわ	-	右	中	2	2	3	3	1	0
	ふじたつ	-	右	中	3	3	3	3	1	0
	てらまえ	-	左	中	2	3	2	3	2	0

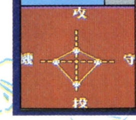


ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
ふくまる	右	普	5	4	5	4	3	3	0
ながひろ	右	普	3	3	2	2	3	3	0
まつお	右	普	3	5	4	1	3	0	0

和歌山 やこうさん高校

のりやすさ 攻(A)守(A) バント使用率(B)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	よしもと	三	右	小	4	3	4	4	4	0
2	ゆあさ	右	右	中	3	3	5	4	0	0
3	さかもとあき	一	右	中	4	4	3	4	4	0
4	うえ	投	左	中	1	6	3	3	2	0
5	えがわたかし	左	右	中	4	2	3	4	1	0
6	さかもとくに	二	左	中	5	2	3	4	2	2
7	いけがみ	遊	右	中	3	3	4	4	1	0
8	みやもと	中	右	中	3	3	4	4	1	0
9	えがわひろし	捕	右	大	2	4	2	4	0	0
代打	やぎ	-	右	大	1	3	2	4	0	0
	こにし	-	右	中	2	3	3	4	2	0
	たなか	-	右	中	2	2	3	3	1	0
	たけやま	-	左	中	2	2	3	3	1	0
	かねた	-	右	中	2	3	4	5	1	0
	はら	-	右	中	2	3	2	3	1	0

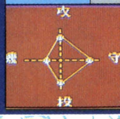


ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
うえ	右	普	5	3	6	3	4	3	0
えがわたかし	右	普	3	4	3	2	3	0	0
みやもと	右	力	5	4	4	2	3	1	0

大阪 大きんふぞく高校

のりやすさ 攻(C)守(C) バント使用率(D)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	くら	二	右	中	5	3	4	5	3	2
2	おおはら	左	左	中	4	3	4	5	1	0
3	わきさか	三	左	中	5	3	4	5	1	0
4	わたなべ	中	左	中	5	4	4	4	2	0
5	きのした	一	右	中	5	4	3	4	1	0
6	ふじもと	右	右	中	5	3	4	4	4	0
7	もりぐち	遊	右	中	4	4	4	5	1	0
8	ささがき	投	右	中	4	2	3	4	0	1
9	よしじ	捕	右	中	3	4	2	5	3	2
代打	にしおか	投	右	中	0	0	0	0	0	0
	ふじい	投	右	中	0	0	0	0	0	0
	えんどう	-	右	中	2	2	3	3	3	0
	みやじま	-	右	中	2	2	3	3	3	0
	かわたけ	-	右	中	3	3	3	3	2	0
	まつい	-	右	中	2	3	2	3	3	0



ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
ささがき	右	サ	7	5	6	4	5	1	2
にしおか	右	普	3	4	3	2	3	3	0
ふじい	右	普	3	4	2	3	3	3	0

兵庫 かわさきだいに

のりやすさ 攻(C)守(C) バント使用率(D)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	よこた	二	右	中	5	3	4	3	2	1
2	もとおか	三	左	中	4	3	5	4	1	0
3	たかはし	左	左	中	6	3	5	3	2	0
4	さの	一	左	中	3	6	3	3	4	0
5	やまもと	中	左	中	6	4	3	3	4	2
6	かしわばら	右	左	中	4	3	3	3	0	2
7	はら	遊	右	中	4	3	6	4	3	2
8	よしだ	投	右	中	3	4	3	3	2	0
9	やまうち	捕	右	大	1	4	3	3	1	2
代打	たもつ	投	右	中	1	2	2	2	0	0
代打	たなか	投	左	中	0	0	0	0	0	0
代打	おかじま	-	右	大	1	4	3	4	2	0
代打	やまおか	-	右	中	2	2	3	3	2	0
代打	うめつ	-	右	中	3	3	3	3	1	0
代打	あなざわ	-	右	中	2	3	2	3	2	0

ピッチャー兼野手

名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
よしだ	右	普	6	5	5	3	3	2	0
たもつ	右	普	6	4	2	2	3	0	0
たなか	左	普	3	4	2	4	2	1	0

岡山 しきくら商業

のりやすさ 攻(B)守(B) バント使用率(C)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	もりみつ	中	左	小	5	3	6	5	4	2
2	しばた	右	左	中	4	3	5	3	2	1
3	ふじわら	遊	左	中	2	6	4	4	3	1
4	みやけ	捕	右	大	3	6	2	5	3	0
5	たがしら	一	右	中	4	4	4	6	0	0
6	ぬまた	左	右	中	4	2	4	4	1	0
7	はらだ	三	右	中	5	2	4	6	3	2
8	くとせ	二	右	中	3	2	4	5	0	0
9	たけもと	投	右	中	4	1	3	4	3	1
代打	べっぷ	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	うちだ	投	左	中	0	0	0	0	0	0
代打	のま	-	右	中	3	2	3	3	2	0
代打	もりもと	-	左	中	3	2	3	3	3	0
代打	わたなべ	-	右	中	3	3	3	3	2	0
代打	しげた	-	左	中	2	2	4	4	1	0

ピッチャー兼野手

名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
たけもと	右	サ	6	4	6	4	4	4	0
べっぷ	右	普	3	4	3	2	1	1	0
うちだ	左	普	3	4	2	3	1	0	0

鳥取 こよな商業

のりやすさ 攻(A)守(A) バント使用率(C)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	あおと	遊	左	小	5	3	4	4	4	2
2	まつばら	二	右	中	6	3	5	4	2	2
3	いとう	左	右	中	4	3	4	4	3	0
4	かさお	右	右	中	5	4	6	4	3	0
5	はらだ	一	右	中	2	6	3	4	1	2
6	わたなべ	中	右	中	4	3	4	4	3	1
7	ふじおか	捕	右	大	2	5	2	5	2	2
8	きだ	投	左	中	1	2	3	4	0	0
9	なす	三	右	小	1	2	4	4	0	2
代打	おかだ	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	きむら	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	こうだ	-	右	中	2	2	3	3	2	0
代打	せんだ	-	右	中	2	2	3	3	2	0
代打	ちくや	-	右	中	3	3	3	3	1	0
代打	たなか	-	右	中	2	3	2	3	3	0

ピッチャー兼野手

名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
きだ	左	普	6	5	3	4	5	4	0
おかだ	右	普	3	4	3	2	1	0	0
きむら	右	普	3	4	2	3	1	0	0

島根 かわのこう高校

のりやすさ 攻(B)守(B) バント使用率(D)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	ふじい	左	右	中	4	3	6	4	1	0
2	むらかみ	右	左	小	3	3	4	4	0	0
3	さかぐちとも	一	右	中	4	5	4	3	3	0
4	たにしげ	捕	右	大	5	7	2	5	4	2
5	つじ	中	左	中	5	4	5	3	2	0
6	さかぐちたけ	三	右	中	6	4	3	4	3	1
7	やぶの	二	右	中	4	3	4	4	3	1
8	くろだ	遊	右	中	3	3	4	4	0	1
9	あんどう	投	右	中	2	4	3	4	0	0
代打	いなむら	投	左	中	2	3	2	2	0	0
代打	かりもと	投	右	中	2	2	2	2	2	0
代打	にいむら	-	右	中	4	3	3	3	1	0
代打	なかむら	-	右	中	3	2	3	3	2	0
代打	やまだ	-	右	中	3	3	3	3	2	0
代打	もりやま	-	右	中	2	3	4	4	2	0

ピッチャー兼野手

名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
あんどう	右	カ	6	5	4	3	4	4	0
いなむら	左	普	5	4	2	4	3	4	0
かりもと	右	普	3	4	2	3	2	0	0

広島 しまひろ商業

のりやすさ 攻(B)守(B) バント使用率(A)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	いのうえ	二	左	小	5	3	5	5	1	1
2	おかだ	中	左	中	5	4	5	5	3	2
3	やまもとじゅ	遊	右	中	5	5	4	6	3	2
4	しげひろ	三	右	中	5	6	3	5	4	2
5	なかとう	左	右	中	5	5	3	5	2	1
6	にった	右	左	中	3	4	3	4	3	2
7	うえの	投	右	中	3	3	2	5	2	0
8	いとう	一	右	中	4	3	4	4	3	1
9	おざき	捕	右	大	4	3	2	5	1	2
代打	やまもとゆき	投	右	中	2	3	4	4	2	0
代打	おおさき	投	左	中	0	0	0	0	0	0
代打	おおくら	-	右	中	2	2	3	4	2	0
代打	さかもと	-	右	中	2	2	3	4	2	0
代打	かげやま	-	右	中	2	3	3	4	2	0
代打	はせがわ	-	右	中	2	3	2	4	2	0

ピッチャー兼野手

名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
うえの	右	普	6	5	6	3	3	4	0
やまもとゆき	右	普	6	5	4	2	2	3	0
おおさき	左	普	3	4	2	3	1	3	0

山口 べう商業

のりやすさ 攻(B)守(B) バント使用率(D)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	さかもと	二	右	中	5	3	4	4	3	2
2	こまつ	右	右	中	6	3	7	5	2	2
3	たむら	中	右	中	4	3	5	4	0	0
4	りきまる	一	右	中	5	5	4	4	1	0
5	てらおか	左	右	中	3	5	4	4	4	0
6	にしだ	捕	右	中	5	3	4	5	2	0
7	きむら	投	左	中	3	3	3	4	2	2
8	しろいち	三	右	大	4	4	4	5	3	1
9	まつもと	遊	右	中	4	2	3	4	0	2
代打	いとう	-	右	中	3	4	4	5	1	2
代打	とよた	投	左	中	0	0	0	0	0	0
代打	みやうち	-	左	中	4	4	3	2	4	2
代打	おおたけ	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	もりとう	-	右	中	3	3	3	3	2	0
代打	かいもと	-	左	中	2	3	2	3	3	0

ピッチャー兼野手

名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
きむら	右	カ	6	5	7	3	4	1	0
とよた	右	普	3	4	3	2	1	2	0
おおたけ	右	普	3	4	2	3	1	2	0

香川 いでさか商業

のりやすさ 攻(A)守(B) バント使用率(B)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	やざわ	遊	右	中	5	3	4	5	2	2
2	よこやま	二	右	中	4	3	5	4	1	0
3	みたにまさ	中	左	中	4	3	4	4	2	0
4	こばやし	一	右	中	5	3	4	4	4	0
5	たぐち	右	右	中	4	3	4	3	2	0
6	いよ	捕	右	大	3	2	2	5	1	0
7	みたにかず	三	右	中	3	2	3	4	1	0
8	こいけ	投	右	中	3	2	3	4	2	0
9	なかがわ	左	右	小	3	3	3	4	0	0
代打	はやし	-	右	中	3	3	3	4	2	0
代打	なかむら	-	右	大	3	3	2	4	1	0
代打	かげまさ	-	右	中	3	2	4	5	1	0
代打	あかお	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	まつもと	-	右	中	3	3	3	3	2	0
代打	すえざわ	投	右	中	0	0	0	0	0	0

ピッチャー兼野手

名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
こいけ	右	サ	6	5	7	3	4	1	0
あかお	右	普	3	4	3	2	1	2	0
すえざわ	右	普	3	4	2	3	1	2	0

愛媛 やままつ商業

のりやすさ 攻(B)守(B) バント使用率(A)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	くにまさ	左	右	中	5	3	4	4	2	0
2	さわだ	二	左	中	4	2	5	4	1	0
3	きん	中	右	中	4	3	4	3	1	0
4	ささき	右	右	中	5	4	3	4	2	0
5	あきやま	一	右	中	4	4	4	4	2	0
6	ほりかわ	遊	右	中	4	3	3	4	1	0
7	とがわ	捕	左	大	4	3	2	3	4	0
8	うえこう	三	右	中	3	2	3	4	1	0
9	ふじた	投	右	中	3	3	3	4	1	0
代打	さとう	投	右	中	3	2	3	4	2	0
代打	ばば	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	ひらおか	-	右	中	4	2	3	3	3	0
代打	やまもと	-	右	中	4	3	3	3	4	0
代打	ふじい	-	右	中	3	3	6	3	3	0
代打	ふじおか	-	右	中	3	3	4	3	2	0

ピッチャー兼野手

名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
ふじた	右	普	6	4	5	3	3	0	0
さとう	右	普	3	4	3	2	3	0	0
ばば	右	普	3	4	2	3	3	0	0

徳島 たいけ高校

のりやすさ 攻(B)守(B) バント使用率(B)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	すぎもと	捕	右	中	4	4	3	5	2	0
2	あべ	遊	右	中	4	4	4	6	1	0
3	せんごく	三	右	中	3	6	5	5	2	0
4	とりや	左	左	中	5	4	4	4	2	0
5	おおむら	二	右	中	4	3	4	4	0	0
6	なかがわ	右	左	中	5	3	3	4	2	0
7	わだ	一	右	中	3	3	3	4	3	2
8	さくらま	投	左	中	2	5	3	4	4	2
9	にしお	中	右	中	4	3	3	4	2	2
代打	えのき	投	右	中	3	4	2	2	2	0
代打	かじわら	-	右	中	3	3	6	2	0	0
代打	さいとう	-	右	中	2	2	3	5	2	0
代打	たけだ	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	もりた	-	右	中	3	3	3	3	1	0
代打	おりえ	-	左	中	2	3	2	3	3	0

ピッチャー兼野手

名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
さくらま	左	普	6	5	3	5	7	4	2
えのき	右	普	6	5	3	2	3	3	2
たけだ	右	普	3	4	2	3	1	0	0

甲子園 完全選手データ

高知 ちたか商業

のりやすさ 攻(A)守(C) バント使用率(C)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	しまだ	捕	右	中	5	4	4	4	3	0
2	いわい	遊	右	中	4	4	5	5	2	0
3	くぼ	三	左	中	5	4	3	4	2	2
4	おか	左	右	中	5	5	3	3	3	0
5	はまぐち	二	右	大	2	6	2	5	1	0
6	おかばやし	右	右	中	2	4	3	4	1	0
7	とくひさ	一	右	中	1	4	3	4	1	0
8	やまもと	投	左	中	4	2	4	5	2	0
9	たにおか	中	右	中	5	2	4	4	1	0
代打	うえだ	-	左	中	2	5	4	4	0	0
代打	したもと	-	右	中	3	3	4	4	4	0
代打	はらだ	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	おがさわら	-	右	中	4	2	3	3	2	0
代打	つつみ	-	右	中	4	2	3	3	2	0
代打	かわさき	投	右	中	0	0	0	0	0	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
やまもと	右	力	7	7	6	4	7	1	0
はらだ	右	普	3	4	3	2	1	2	0
かわさき	右	普	3	4	3	2	1	2	0

福岡 おかふくだいいち

のりやすさ 攻(C)守(C) バント使用率(D)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	しみず	中	右	中	4	4	4	4	1	1
2	へきむら	三	右	中	3	3	4	4	0	0
3	やまぐち	二	右	中	4	5	4	4	4	0
4	やまのうち	一	左	大	6	7	2	3	4	2
5	つちや	捕	右	中	2	5	2	5	2	0
6	かも	右	右	中	4	4	6	4	3	1
7	さかもと	遊	左	中	3	3	4	3	1	0
8	まえだ	投	左	中	4	3	3	4	2	2
9	ふくだ	左	右	中	3	2	4	4	2	2
代打	もりやま	-	左	中	2	2	5	5	2	0
代打	ふるさと	投	右	中	3	2	3	3	0	0
代打	きはら	-	右	大	1	5	2	4	2	0
代打	やすたけ	-	右	中	2	2	3	3	2	0
代打	たむら	-	右	中	4	3	4	3	3	1
代打	たいら	投	右	中	0	0	0	0	0	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
まえだ	左	普	6	7	3	5	5	4	0
ふるさと	右	普	3	4	3	2	1	3	0
たいら	右	普	3	4	2	3	1	0	0

佐賀 がさ商業

のりやすさ 攻(B)守(A) バント使用率(B)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	おおにわ	三	右	中	4	3	4	4	2	0
2	よこた	左	左	中	4	3	5	3	1	0
3	みぞた	二	右	中	4	3	6	5	4	0
4	やまだ	一	左	中	4	3	4	4	1	0
5	さかした	右	左	中	2	5	4	5	2	0
6	もりた	遊	右	小	4	3	5	5	2	2
7	はなじま	投	右	中	3	3	3	4	1	0
8	こうだ	中	右	中	3	3	4	5	1	0
9	のなか	捕	右	大	2	4	2	5	3	0
代打	みつおか	-	右	中	3	3	4	4	2	0
代打	みなみさと	投	右	中	2	2	2	5	3	0
代打	よしだ	-	右	中	2	2	4	5	2	0
代打	くにもと	-	右	中	4	2	4	4	2	0
代打	たなか	-	右	小	3	3	2	4	1	0
代打	よしとみ	-	右	中	2	3	4	4	2	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
やまだ	左	力	3	4	2	5	4	1	0
はなじま	右	普	6	5	3	2	2	3	0
みなみさと	右	普	3	4	3	2	1	3	0

長崎 はまお高校

のりやすさ 攻(A)守(A) バント使用率(A)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	うの	中	右	小	4	2	4	4	1	0
2	たなか	右	右	小	4	2	5	4	1	0
3	せきふとし	投	右	中	5	3	3	4	1	0
4	おがた	一	右	中	2	5	3	3	1	0
5	やまかわ	三	右	中	4	3	3	4	3	0
6	しまだ	捕	右	中	4	2	2	4	1	0
7	こんどう	左	右	中	3	2	6	4	4	0
8	おのうえ	遊	右	中	3	2	4	3	1	0
9	とおや	二	左	小	3	2	3	3	1	0
代打	うえだ	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	わたべ	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	せきひろあき	-	右	中	3	2	3	3	1	0
代打	きど	-	右	中	2	2	3	3	1	0
代打	おかもと	-	右	中	3	2	3	3	2	0
代打	やまなか	-	左	中	2	3	2	3	1	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
せきふとし	右	力	6	5	3	2	2	3	0
うえだ	右	普	3	4	3	2	3	0	0
わたべ	右	普	3	4	2	3	3	0	0

熊本 もとくま工業

のりやすさ 攻(B)守(B) バント使用率(C)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	ひえだ	左	左	中	3	4	4	3	1	0
2	ますだ	遊	右	中	4	3	4	4	2	0
3	まえだ	中	左	中	4	3	4	4	2	0
4	もりした	三	右	中	6	4	3	4	2	2
5	いわむら	一	右	中	4	4	3	3	4	2
6	さとう	二	右	中	4	3	3	4	1	0
7	むらかみかず	右	右	中	4	3	4	4	3	2
8	むらかみせい	投	右	中	3	3	3	4	1	0
9	とよなが	捕	右	大	1	5	2	4	3	2
代打	まつおか	投	右	中	3	2	3	3	4	2
代打	そのだ	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	よこさか	-	右	中	2	2	3	3	2	0
代打	のじま	-	右	中	2	2	6	4	1	0
代打	はやの	-	右	中	3	3	3	3	1	0
代打	わたなべ	-	左	中	2	3	2	3	2	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
むらかみせい	右	力	6	5	4	3	4	1	0
まつおか	右	普	3	4	3	2	3	4	0
そのだ	右	普	3	4	2	3	1	0	0

大分 みつく高校

のりやすさ 攻(B)守(B) バント使用率(C)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	ごとう	三	右	中	3	3	4	4	1	0
2	うえすぎ	二	左	中	3	3	5	4	1	0
3	こしず	左	左	中	4	6	7	6	4	2
4	あだち	一	左	中	4	6	3	4	3	0
5	さとうひろ	遊	右	中	4	5	5	7	3	0
6	ふくしま	右	右	中	3	4	4	4	1	0
7	つごお	捕	左	大	1	4	2	4	1	0
8	かわさき	投	右	中	4	3	3	5	3	0
9	きのした	中	右	小	3	3	4	4	2	1
代打	うつのみや	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	わけ	-	右	中	3	3	4	4	3	0
代打	さかい	-	右	中	2	2	4	5	1	0
代打	ひさはら	-	左	中	3	2	3	3	2	0
代打	たかの	-	左	中	3	3	3	3	2	0
代打	さとうひで	投	右	中	2	3	5	3	0	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
かわさき	右	力	7	7	5	4	6	1	0
うつのみや	右	普	3	4	3	2	3	3	0
さとうひで	右	普	3	4	2	3	3	3	0

宮崎 さきみやみなみ

のりやすさ 攻(B)守(B) バント使用率(B)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	なかはら	三	右	中	5	3	4	4	2	1
2	いもう	左	右	中	4	3	5	4	4	2
3	かわぐち	遊	右	中	5	4	4	4	3	2
4	ふかえ	捕	右	大	3	6	3	5	4	0
5	えびはら	投	右	中	2	6	3	4	1	0
6	みなみむら	一	右	中	5	4	3	4	1	2
7	たにぐち	中	右	小	3	3	4	4	3	0
8	なかたけ	二	左	中	3	3	4	4	1	2
9	くりやま	右	右	中	2	3	4	4	1	0
代打	みちもと	-	右	中	3	4	3	4	3	0
代打	いの	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	きむら	-	右	中	3	2	3	3	2	0
代打	おおた	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	おくの	-	右	小	2	3	3	3	2	0
代打	かわごえ	-	右	中	2	3	2	3	2	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
えびはら	右	普	6	5	5	3	4	2	0
いの	右	普	3	4	3	2	3	2	0
おおた	右	普	3	4	2	3	3	2	0

鹿児島 しまかご商業

のりやすさ 攻(B)守(B) バント使用率(B)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	まつもと	中	右	中	4	3	4	4	2	0
2	はまだ	二	右	中	4	3	4	4	3	2
3	しもばら	遊	右	中	4	4	5	4	2	2
4	すえなが	一	右	中	5	5	2	4	3	1
5	まつだ	三	右	中	4	3	4	4	4	0
6	うえがま	左	右	中	4	3	4	3	3	0
7	いのうえ	右	左	中	3	2	4	3	1	0
8	ありむら	捕	右	大	2	4	2	5	1	0
9	ふくもと	投	右	中	3	3	4	4	0	0
代打	おにづか	投	右	中	3	4	2	4	0	0
代打	たにやま	投	右	中	0	0	0	0	0	0
代打	はたけやま	-	右	中	3	2	3	3	2	0
代打	やました	-	右	中	4	2	4	3	2	0
代打	たわら	-	右	中	4	2	3	3	2	0
代打	いぢち	-	右	中	3	3	5	4	3	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
ふくもと	右	普	6	5	6	3	4	1	0
おにづか	右	普	3	4	3	2	3	2	0
たにやま	右	普	3	4	2	3	3	2	0

沖縄 なわおきすいさん

のりやすさ 攻(B)守(B) バント使用率(C)

打順	名前	守備	打席	タイプ	打力	パワー	走力	守備力	根性	のりやすさ
1	うえま	中	左	小	4	3	6	4	4	0
2	おおしろ	二	左	中	4	3	5	4	2	2
3	いれ	右	右	中	3	6	4	4	3	1
4	すながわ	一	右	中	4	5	4	4	3	0
5	ひら	投	左	中	4	4	3	4	0	0
6	なかた	左	右	小	3	3	6	4	2	1
7	とおま	三	右	中	4	2	5	5	3	2
8	うえち	二	右	中	3	2	5	4	1	0
9	やまかわ	捕	右	大	2	4	3	5	3	0
代打	あわくに	投	右	中	3	4	4	3	0	0
代打	みやひら	-	右	中	3	3	4	3	3	0
代打	はまはた	-	右	中	2	2	3	3	2	0
代打	わたぐち	投	左	中	0	0	0	0	0	0
代打	あずま	-	右	中	3	3	4	3	3	0
代打	くによし	-	右	中	2	3	3	3	2	0

ピッチャー兼野手 名前	投法	タイプ	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	スローボール	根性	のりやすさ
ひら	右	普	7	5	6	4	6	4	0
あわくに	右	普	3	4	3	2	1	1	0
わたぐち	左	普	3	4	2	3	1	1	0

日本全国49代表校の頂点を目指せ!!

禁断の秘技！

KIN DAN NO HI GI !

ファミ通㊙情報部

MD 大魔界村 ©セガ/カプコン

無敵とラウンドセレクトのコマンド大紹介

タイトル画面



⬆コマンドを入力する前に、このタイトル画面を何度も見る。イヤでも見るのだ。

オプション画面



⬆ゲームの難易度などを設定する画面だ。やっぱり何度も見る。イヤでも見るのだ。

5回目のタイトル画面で



⬆5回目のタイトル画面が現われると、やっとコマンド入力状態になるのだ。

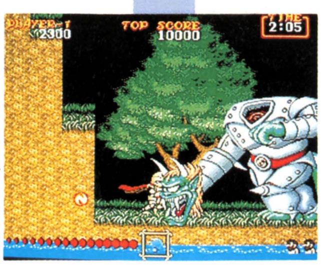
ゲーセン版は上級者向けゲームの代名詞といわれたこのゲームだが、自宅で遊べるなら簡単。それに、どうしても先に進めない人のため、こんなコマンドも用意されているんだからね。

ちょっと複雑だけど、間違いなく入力すれば無敵になる。面セレクトも可能なので、すべての面を見られるってわけだ。

無敵コマンド

タイトル画面表示中に
Aボタンを4回押し
✚ボタンを
上、上、下、下、左、右、左、右、
の順に押し
Bボタンを押したまま
スタートボタンを押して始める

やったね無敵だ



⬅これならラクに最後まで進める。エンディングも近いぞ。

ラウンドセレクト

タイトル画面表示中に
Aボタンを16回押し
✚ボタンを
上、上、下、下、左、右、左、右、
の順に押し、
左の表から遊びたい面数の
コマンドを押したまま
スタートボタンを押して始める

いきなり最後だ



⬅最終面でも一面でも、どの面からでもスタートできるのだ。

ラウンドセレクトコマンド

面数	コマンド
1面の途中	A
2面の最初	上
2面の途中	上とA
3面の最初	下
3面の途中	下とA
4面の最初	左
4面の途中	左とA
5面の最初	右
5面の途中	右とA
最後のボス	右下

図書券 3000円
ファミ通チケット 1600ガバス

■ドラゴンニンジャ ©ナムコ/データーイースト

2倍パワーだ!

東京都　仲野目利光　(会員番号901745)

タイトル画面で

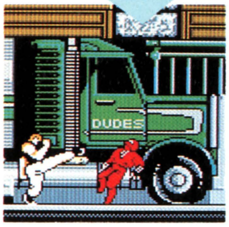


タイトル画面表示中にコントローラーⅠを上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、の順に押しスタートボタンを押して始める

パンチやキックで敵を倒すこのゲーム、強い敵の場合はやたらと強い(当たり前)。いわゆる〝カタい〟というやつだな。赤い忍者とかがそうで、2回攻撃しないと倒せない。

タイトル画面でコマンドを入力すると2倍のパワーを発揮できて、赤い忍者も一発で倒せる。

ケリ一発だ



⬅2倍強くなったから、こんなヤツ一発でダウンだぜ。

図書券 3000円
ファミ通チケット 1600ガバス

■ドラゴンニンジャ ©ナムコ/データーイースト

63人もいるぞー

東京都　仲野目利光　(会員番号901745)

タイトル画面で

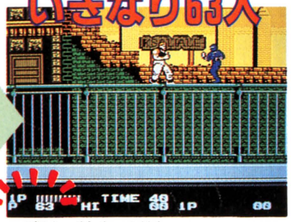


このゲームでは、コンティニューの回数が限られていて、3回までしかできないのだ。これでは悪者を倒すのは困難だよね。

そこでこのコマンドを使おう。タイトル画面で入力すると、初めからプレイヤーが63人になっているのだ。これならエンディングまで進めそうだね。

タイトル画面表示中にコントローラーⅠをA、B、下、上、下、上、の順に押しスタートボタンを押して始める

いきなり63人



⬆左下の数字に注目！　これだけいれば、コンティニューはいらないね。

図書券 3000円
ファミ通チケット 1700ガバス

■ドラゴンニンジャ ©ナムコ/データーイースト

サウンドテスト

千葉県　斉藤真里子　(会員番号901746)

⬇63人になるコマンドを使えばすぐ。

エンディングだ

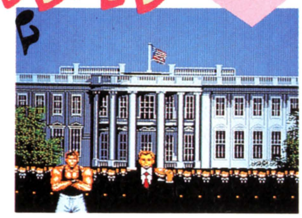


エンディング画面で旗の動きが止まったらコントローラーⅠを右、左、下、上、B、B、A、の順に押す

苦労して最後まで進めると、エンディングのデモが始まる。デモが終わると、画面に表示されている旗が止まり、リセット以外受け付けなくなる。

ところが、そこですばやくコントローラーⅠでコマンドを入力。するとゲーム中に流れるBGMが聴けるのだ。リセット以外は無効だと思っていたのにね。

サウンドテスト



⬆コントローラーⅠのAボタンでセレクトして、Bボタンで終了だ。

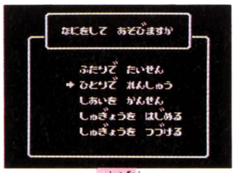
図書券 3000円
ファミ通チケット 1700ガバス

■ケルナグール ©ナムコ/ゲームスタジオ

タオろうしと対決

大阪府　広瀬　明　(会員番号901747)

ひとりで練習を選び



⬆コツコツと修行してからね。

修行モードの最強の拳士、タオろうしを倒すにはかなり練習しないと勝てないよね。そこで、ひとりで練習モードを使って、対決する方法を教えてあげるね。

自分のパスワードは最強のものを入力し、相手のパスワードは〝ご〟の一文字を一番右隅に入力するだけだ。

自分のパスワードは最強のものを入力



⬅⬇自分のパスワードは、修行モードで強くしてからね。

相手のパスワードは右のように



ボンビー対タオろうし



⬆最強の拳士と対決だ。相手のヒットポイントはかなりあるので注意しろ。

秘技満載のファミコン通信20号は9月14日(第2木曜日)発売です

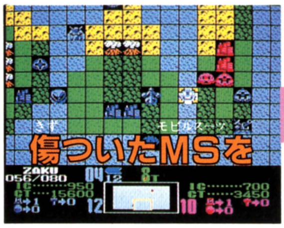
図書券 3000円
ファミ通チケット 1800ガバス

■SDガンダムガチャポン戦士2 カプセル戦記 ©バンダイ

戦艦は動く都市？

東京都　森　信雄　（会員番号901748）

⬇戦いに疲れたザク君。都市でエネルギーを回復しなくっちゃ。

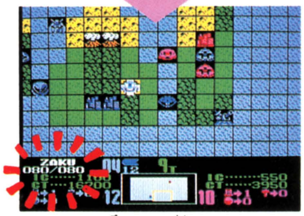


⬇しかし、都市は遠い。しかたがないから戦艦で1泊してみようか。



戦いで傷ついたMSを戦艦に搭載して1ターン待つと、都市と同じくらいエネルギーの回復ができるぞ。補給ができるのは都市と補給基地だけのはずなのに、これは意外だったね。これで、移動しながらエネルギーを回復する、なんてことも可能。一石二鳥の技なのだ。

エネルギー回復



⬆1ターン後、ザク君のエネルギーはしっかりと回復していたぞ。

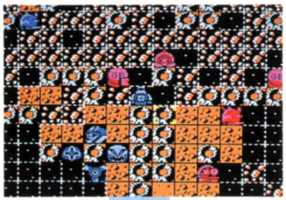
図書券 3000円
ファミ通チケット 1950ガバス

■SDガンダムガチャポン戦士2 カプセル戦記 ©バンダイ

MSも占領しちゃえ

東京都　佐藤善和　（会員番号901749）

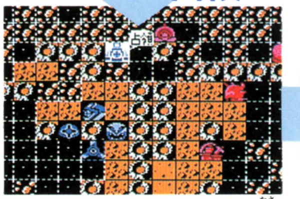
敵のGBを発見



⬆敵のGSを見つけたぞ。どうやらここはMSを生産中のようだ。

敵のGBに近づいたら、MS生産の指示が出るまであせらずに待とう。敵が生産の命令を出した後、タイミングよく占領するのだ。すると次のターンには、敵が生産したMSが、自分のものになっているぞ。あまりGBに近づきすぎると、生産を開始しないから注意。

えいっ！占領だ



⬆そんなことにはおかまいナシ。情け容赦なく占領してしまえ。

MSのオマケつき



⬆次のターン。やった！　敵の生産したMSが、自分のものになってる。

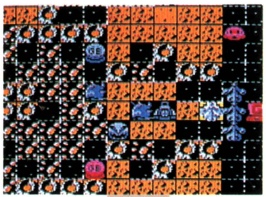
図書券 3000円
ファミ通チケット 1950ガバス

■SDガンダムガチャポン戦士2 カプセル戦記 ©バンダイ

戦艦には何機でも乗れまっせ〜

広島県　宮本　隆　（会員番号901750）

こんなふうに配置

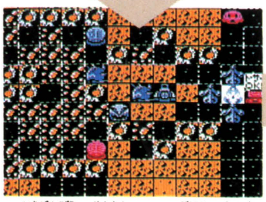


⬆MSを搭載した戦艦を、敵の首都に隣接して配置。写真を参考に。

敵の首都のとなりに、MSを搭載した戦艦を配置。その戦艦の周りにも、同じく搭載済みの戦艦を置く。周りに置いた戦艦からMSを発進させ、首都に攻め込ませよう。

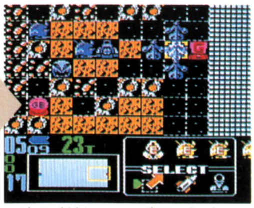
そのとき中央の戦艦の上を通過させると、なぜか勝手にMSを搭載してしまうのだ。ほかの戦艦からも同じことをすれば、中央の戦艦にMSがいくらでも搭載できるわけ。

なぜか搭載



⬆一番左の戦艦から、MSを首都に移動。なぜか搭載されてしまう。

定員無制限か？



⬆他の戦艦からもMSを首都へ。中央の戦艦にどんどん搭載だ。

図書券 3000円
ファミ通チケット 1500ガバス

■SDガンダムガチャポン戦士2 カプセル戦記 ©バンダイ

障害物貫通ビームだっ！

千葉県　中村　聡　（会員番号901751）

⬇木がじゃまで弾が当たらないよ〜。



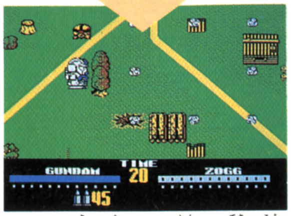
平地でのバトルモードで、一番のじゃま者は木だ。敵が木の向こうに隠れてしまうと、弾を撃っても当たらないからね。でもそんなときは、木にピッタリくっついて攻撃してみよう。Aボタンで使うビーム系の武器なら、木を貫通することができるぞ。敵の攻撃も防げるから、盾として利用できるってワケだ。

ピッタリくっつけ



⬆くっついて撃てば弾は貫通するぞ。

隠れてもムダさ



⬆これで木の向こうに隠れた敵も攻撃できる。敵の弾も防げるのだ。

図書券 3000円
ファミ通チケット 1900ガバス

■スプラッターハウス ©ナムコ

キャラクター&サウンドテストモード

東京都　真崎伸敦　(会員番号901752)

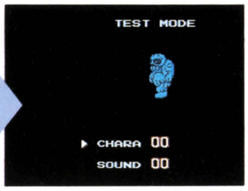
タイトル画面



⬆右のコマンドを上の画面のときに入力するだけでいいのだ。

㊙
タイトル画面表示中に
コントローラーⅡの
下、A、B、
を押したまま
リセットボタンを押す

テストモード



⬆このテストモードで、すべてのキャラクターが見られるのだ。

げろげろなグラフィックが最大のウリだったアーケード版とは違い、ほのぼのカワいらしくなったファミコン版。そのカワいくなったキャラクターたちを、もっとじっくり見たい人のために、このコマンドは用意されているのだ。

タイトル画面で左のコマンドを入力するだけでできちゃう。ただ見るだけじゃなく動かすこともできるのだ。サウンドテストもあるぞ。

✚ボタンの左右で選択、A、Bボタンで動く







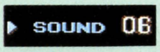
⬆✚ボタンの左右で、キャラクターを選べるぞ。





⬆Aボタン、Bボタンを押すとキャラクターが動くのだ。

サウンドテスト





⬆✚ボタンの左右で選んで、Aボタンでスタートするのだ。

図書券 3000円
ファミ通チケット 1700ガバス

■スプラッターハウス ©ナムコ

体力回復コマンド

熊本県　植田義郎　(会員番号901651)



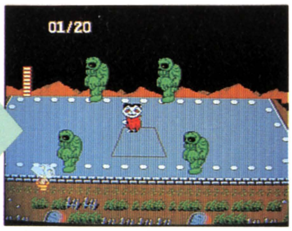
⬆ダイピーンチ。どっかにおいしいハンバーガー落ちてないかなあ。

体力ゲージのあるゲームで、主人公の体力があとわずかになってしまうと、ドキドキしちゃうよね。そんなときに使うとよい秘技がコレだ。

スタートボタンでポーズして、コントローラーⅡで入力する。1ゲーム中に3回だけ、体力が回復する、便利なコマンドだ。

㊙
スタートボタンを押して
ポーズをかけて
コントローラーⅡの
A、Bボタンを同時に押し
ポーズを解除する

もーダイジョーブ



⬆元気モリモリ、体力満タンだ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1400ガバス

■スプラッターハウス ©ナムコ

滋養強壮!

東京都　山之内隆幸　(会員番号901753)



⬆ハラへった。なにか食べたいよ。

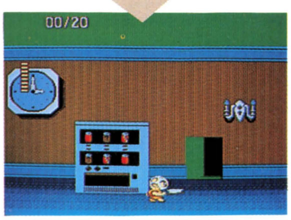


⬆こんなとこに自動販売機があるぞ。

最終面のボスは強い。できるなら体力を満タンにしてから戦いたいくらい強い。そこでこの秘技を使ってみよう。

ボスの部屋の前には自動販売機があるけど、そこで✚ボタンの上を押すと、体力が回復するのだ。最強のボスと戦う前に、ここで一服ってわけだね。

もーダイジョーブ



⬆スタミナドリンク飲んで、元気になったし、ガンバって戦うぞ。

図書券 3000円
ファミ通チケット 1800ガバス

■究極ハリキリスタジアム・平成元年版 ©タイトー

反対側はとっても新鮮

宮城県　柿沼孝行　（会員番号901754）

COM対COMを



⬆COM対COMにして、プレイボール。

PLAYにすると



⬆後攻のチームだけを〝PLAY〟にする。

まずは好きなチームを選んで、2チームとも〝COM〟モードで試合開始。操作したいチームを後攻にしておくようにね。試合が始まったら、後攻のチームだけを〝PLAY〟モードにしよう。すると、センター側から見た画面で攻撃ができるぞ。初めての体験で、みんなドキドキするはずだ。

いつもと反対



⬆この画面では攻撃側が自分だ。いつもと反対で、なんかヘンな感じ？

図書券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

■究極ハリキリスタジアム・平成元年版 ©タイトー

ドーム球場新設

大分県　天野和孝　（会員番号901755）

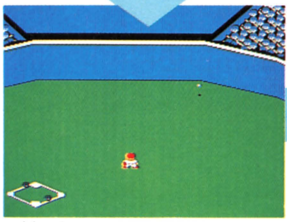
後攻はGかF



⬆GかFチームを後攻にしておこう。

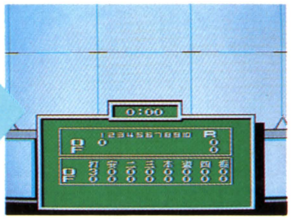
『ハリスタ』にもついにドーム球場が新設されたぞ。ただし、ドーム球場をフランチャイズにしているのは、GチームとFチームだけ。この2チームのどちらかを後攻にしてゲームを始めよう。ピカピカのドーム球場で試合ができるぞ。広さはふだんの球場と変わらないけどね。

いつもと同じ？



⬆特に変わったところはないが……。

じつはドーム



⬆ジャーン。ドーム球場だったのだ。

図書券 3000円
ファミ通チケット 1950ガバス

■究極ハリキリスタジアム・平成元年版 ©タイトー

毎度毎度の乱闘さわぎでハチャメチャ！

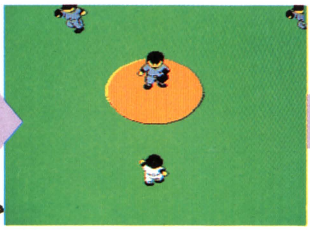
石川県　北村大樹　（会員番号901756）



⬆この瞬間、AとBボタンを連打しろ。

AボタンとBボタンを連打

怒ったぞ！



⬆怒ったバッターはマウンドへ一直線。

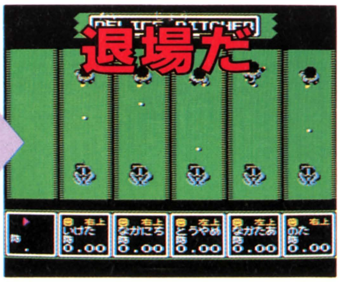
さらに連打



⬅両軍入り乱れての大乱闘。ここでもAとBボタンを連打し、戦うのだ。



➡ピッチャーが負けると、こんなふうにタンカで運ばれていってしまう。



➡要するに退場なのだ。いやでもリリーフを投入しなきゃいけないぞ。

旧ハリスタにもあったデッドボールでの大乱闘。今回はとても簡単に見ることができるぞ。条件は、ランナーもイニングも関係ナシ。攻撃側の人は、デッドボールを受けた瞬間から、AボタンとBボタンを思いっきり連打しよう。するとバッターはマウンドに走っていき、他の選手も集まってきて大乱闘になる。ここからはA、Bボタン連打のケンカモードだ。ピッチャーが負けると退場だぞ。

図書券 3000円
ファミ通チケット 1700ガバス

■ファミスタ'89 開幕版 ©ナムコ

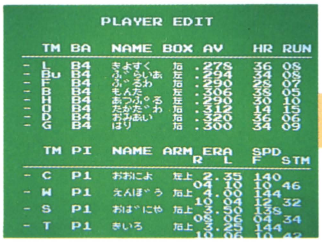
ほし君の投げる球はみんな消えるのだ

茨城県　佐藤降将　(会員番号901757)

今年の『ファミスタ』は、選手のエディットが、より細かく設定できるという特徴がある。そのエディットモードに隠された、おもしろい機能を紹介しよう。

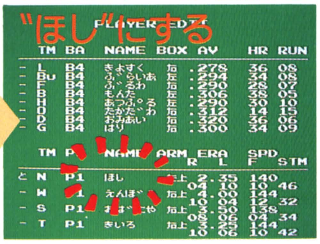
ピッチャーの名前を〝ほし〟と設定する。そしてさっそく試合に参加させる。普通に直球を投げるようにして投球すると、なんと消える魔球が投げられるのだ。昔なつかしの〝野球盤〟でも、似たような仕掛けがあったんだよね。みんな知っているかなぁ。

プレイヤーエディットで



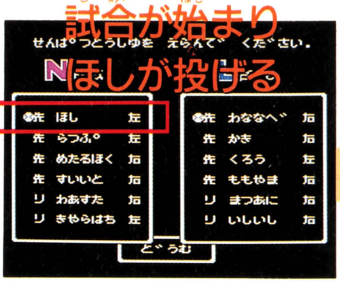
⬅前作のチームエディットよりすごく使いやすくなったぞ。

ピッチャーの名前を〝ほし〟にする



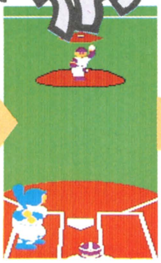
⬅ピッチャーの名前を〝ほし〟にして登録すればいいのだ。

試合が始まりほしが投げる

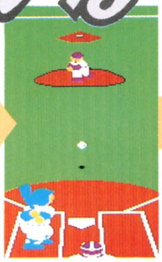


⬆先発で、新しく登録されたほしの登場だ。

消える魔球が投げられるぞ



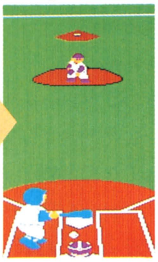
⬅ピッチャーほし、振りかぶって一球目を投げたぁー!



⬅直球のストレートだ。それとも大リーグボール2号か?



⬅お、おーっと、ボールが消えてしまったぞ。オロオロ。



⬅これは、かなりずるいのだ。バットにかすりもしないぞ。

図書券 3000円
ファミ通チケット 1950ガバス

PC ニンジャウォーリアーズ ©タイトー

わざとやられてラウンドセレクトだ

東京都　山中正直　(会員番号901758)



爆発シーンの間 ✚キーの下を押しておく

コンティニューする





爆発シーンの間 ✚キーの左を押しておく

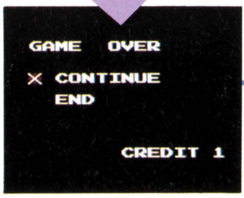
コンティニューする





爆発シーンの間 ✚キーの右を押しておく

コンティニューする





爆発シーンの間 ✚キーの上を押しておく

ラウンドセレクトだ



このゲームの最後には、なかなか映画っぽい、本格的なドンデン返しが待っているんだけど、難易度が高いので、見られない人も多いはず。

そこで、みんなにエンディングを見てもらうために、ラウンドセレクトのコマンドをお教えしよう。このコマンドを使ってくれ。



⬅6面から始めることだってできてしまう。とってもありがたいコマンドなのだ。

秘技満載のファミコン通信20号は9月14日(第2木曜日)発売です

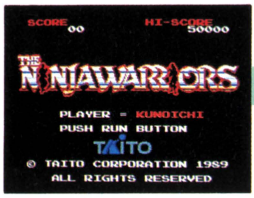
図書券 2000円 ファミ通チケット 1500ガバス

PC ニンジャウォーリアーズ ©タイトー

クレジット10

三重県　山田一浩　(会員番号901759)

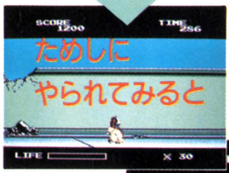
タイトル画面で

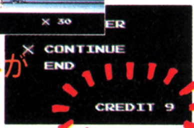


タイトル画面表示中に
Ⅰボタンを押したまま
✚キーを上、右、下、左、の順に押し
Ⅰボタンをはなして
✚キーを上、右、下、左、の順に押し
ランボタンを押して始める

初めからコンティニューできる回数が制限されているこのゲームだが、その回数を増やせるコマンドが発見されたよ。

このコマンドを入力すると、なんと10クレジットも入ってしまうのだ。普通は3クレジットだから、約3倍ってことだよね。





クレジットが残り9も！

⬅⬇コマンドは正確に、間違いなく入力せよ。

図書券 3000円 ファミ通チケット 1700ガバス

PC ガンヘッド ©ハドソン/トーホーサンライズ

逃げろや逃げろ

千葉県　新石直一　(会員番号901760)

倒さず逃げろ



⬆3つのパーツに分裂するボスだが、パーツひとつでも壊すと失敗だぞ。

シューティングゲームの王道を突き進むといった感じで、大好評なのが『ガンヘッド』。このゲームで、残機数とボムの数が増えるという技が発見された。

1面最後に登場するボスを倒さずに、逃げまくるのだ。これだけでオーケーだ。難しいけど、一度挑戦してみよう。



⬆最終面でもこの技を使うことができるのだ。ぜひ、ためしてみてね。



⬆すると残機数、ボムの数が増えているぞ。これはありがたいよね。

図書券 3000円 ファミ通チケット 1600ガバス

PC サイドアーム ©NECアベニュー/カプコン

コマ送りでプレイ

兵庫県　門田義幸　(会員番号901761)

タイトル画面で



タイトル画面表示中に
Ⅰボタン、Ⅱボタン、押したまま
ランボタンを押す

デジタルビデオとかを買うと、必ずへんなエフェクト機能で遊んでしまうよね。この『サイドアーム』にも、つい遊びたくなってしまう機能が付いている。

このコマンドを入れると、まるでコマ送りのような画面で遊べるのだ。でもデジタルビデオのときと同じで、すぐに飽きてしまうのが難点だけどね。

コマ送りだ！



⬆こりゃ面白いぞ。まるでコマ送りで遊んでいるような感覚なのだ。

図書券 3000円 ファミ通チケット 1650ガバス

PC サイドアーム ©NECアベニュー/カプコン

モノクロでプレイ

兵庫県　門田義幸　(会員番号901761)

タイトル画面で



タイトル画面表示中に
Ⅰボタン、Ⅱボタン、押したまま
ランボタンを押す

これまたヘンな機能だ。さっきのコマ送りもそうだけど、NECアベニューのゲームには、なんかおかしなコマンドが多いみたいで、楽しいよね。

コマンドを入れると、なつかしい白黒の画面になってしまうのだ。しかしテレビがカラーになったのって、意外と最近のことなんだぞ。



➡今のテレビはカラーが当たり前だけど、ちょっと前までは白黒だったんだぞ。

KIN DAN NO HIGI

禁断の秘技！大募集

豪華な賞品がもらえるガバスシステム。金色に輝くガバスをどーんと集めるには、この禁断の秘技のコーナーに応募するのが一番の近道なのだ。

キミの見つけた秘技が採用された場合は、秘技のスルドサに応じて全国共通の図書券（1000円〜10000円分）とファミ通チケット（500ガバス〜5000ガバス）がもらえてしまうのだ。さらに、まだファミ通会員証を持っていないキミには、会員番号を登録した会員証もプレゼントされる。

会員証に登録された会員番号は、世界中でたったひとつ！ キミだけのモノだ。すでに会員証を持っているキミは、応募のはがきに自分の会員番号を必ず書こう。

応募する秘技は、ほかの雑誌に載っていないモノ、ファミコン本体やソフトを壊すおそれのないモノ、そして、キミ自身が見つけたモノに限る。

これだっ!! という技が見つかったら、すぐに下のはがきの書き方をよく読んで、急いで送ってくれ。

はがきの書き方！

はがきのウラに、キミの住所、氏名、年齢、電話番号をはっきりと書き、いちばん上に大きな字でゲーム名を書こう。さらにその下に、技の内容をひとことで書いてくれ。技はできるだけ具体的に説明してほしい。どこで、なにを、どうするかをわかりやすく書くこと。そして、会員番号を持ってる人は会員番号を書き、持っていない人は会員番号を記入するところに"なし"と書くこと。会員番号のない人も、採用されれば、会員登録をして会員証を送るよ。

107-24
東京都港区南青山6の11の1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー
ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集
ベストプレープロ野球 係

ベストプレープロ野球
オートプレイモードだ！
①全チームをコンピュータモードにする
②公式戦の第1回戦が始まる画面のとき
コントローラーⅠのセレクトボタンを押しながら
Aボタンを押す！
住所 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
氏名 禁断秘技子　年齢 12才
電話 03-236-8350　会員No. 000009

あて先　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー　ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集（ゲーム名）係

はまり道

吉田戦車



NEW'S CLUB

GOODS
CD
VIDEO
MOVIE
BOOKS
EVENT
CONCERT
SPORTS
LEISURE
EAT
GIRLS
ITEMS
GAMES
PRESENTS

GOODS

新しい総理大臣に海部俊樹氏が選ばれ、消費税のゆくえが気になるところですが、みなさんいかがおすごしでしょうか？　ま、がんばって住みよい日本にしてほしいものですな。みんなもちょっとは政治を勉強して、自分の国の総理大臣の名前くらいは漢字で書けるようにしような。大きなお世話？

さて、野暮な話はおいといて、新製品の紹介といきやしょうか。

まず、ファミ通誌上ではナムコットのゲームソフトですっかりおなじみ、ナムコからの『美声ホン』。知ってる人もいるだろうけど、ナムコは"遊びをクリエイトする"というキャッチフレーズで商品開発を進めている。だから、これはただの電話じゃないんだな。電話の相手に伝わる自分の声をまったく違う声にすることができちゃうというものなのだ。ワイヤレスホン、留守番電話は流行中だけど、ナムコ製のこんな電話もおもしろくていいでしょ。これから電話を買おうと考えている人はこれも候補に入れてみてね。いつもお世話になっているナムコさんだし。なんちゃってね、社交辞令なカンジ。

社交辞令といえば、エニックスの『ドラクエ』のスライム人形も紹介しちゃうぞ。ベールに包まれた『ドラゴンクエストⅣ』の詳細も刻一刻と明らかに

⬇自分の声を変えて話ができる不思議な電話なのだ。ツマミで微妙に調節できるので、多彩な声を楽しめるぞ。クイズ風の"ピンポーン"、"ブー"という音もあって、ウケねらいの人にオススメ。●美声ホン　25000円　ナムコ　☎03·756·6853



⬇夏にはちと暑苦しいかっこうのペンギンくんのシャープペンなのだ。でも黄色いアンヨがとってもかわいくてヨイでしょ？　●H/Pシャープペンシル　250円　学研　☎03·493·3306

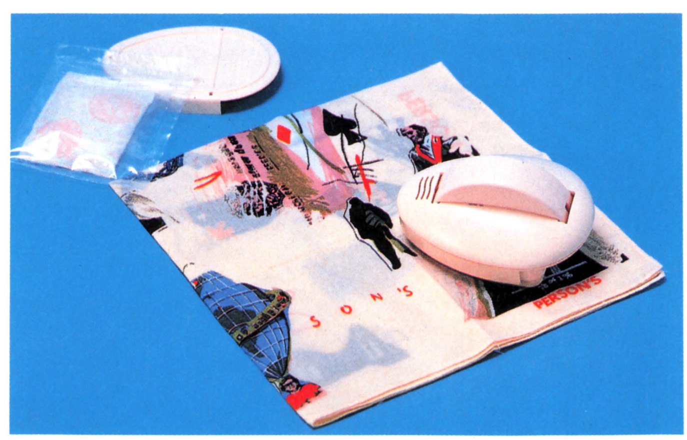


⬇電池を含んでも360グラムという超軽量設計。迫力の重低音を再現するXBS回路も内蔵してこの価格。WinkのCMでもおなじみだ。●ポータブルCDプレイヤー　シーダ S·30　21500円　松下電器　☎03·572·3889





⬆なんとこれ、お札のかっこうをした電卓なのだ。うしろにはアドレスなんかもついていて、けっこう便利なのだ。●紙幣電卓　1000円　フラクタル　☎03·770·2577



⬆このカワイイアイロンは、本体の中に入れた発熱体に水をかけ、30秒待てばすぐ使えちゃう、とってもすぐれたヤツなのだ。学校や旅行先などに持っていけば、大活躍することまちがいなし！　なのだ。発熱体は4個入り300円で別売りされてます。●プレッセ　1280円（発熱体3個つき）　サンエックス　☎03·256·3881

なりつつあるいま、一連のスライム人形を買わずしていつ買うというのでありましょうか、文部省唱歌。

閑話休題、話はガラっと変わるけど、自転車通勤、通学の人々、仕事や部活動が終わったあと、お日さまが沈んでいるとライトをつけて自転車に乗らなきゃいけないと思ってゾッとしない？　あのダイナモ発電のペダルの重さ。あれがなけりゃ、帰り道が暗くてもそんなに苦にならないのに。そこで松下電池の『かしこいランプⅡ』。光センサーと振動センサーのふたつのセンサーで、暗くなって自転車が動いていればランプが自動的に点灯するというなんともすぐれもの。明かるくなるか、暗くても自転車が止まってしまえば自動的にランプが消えてしまうのだ。どーだ、これは便利だろう。つまり、これをキミの自転車に取り付ければ、あのペダルの重さやランプをつけるタイミングを気にする必要がないってわけだ。どお？　ほしくなったでしょ。世の中便利になったもんだ。

便利といえば、大のうどん好き、そば好きに便利なもの。その名も『麺'S CLUB』。早い話が自分のウチでうどん、そばといった麺類を作ってしまおうという機械なんだな、これが。あそこの店は味がまったりしていない、でも、ここの店は味が薄い。などとグルメぶってマズイマズイと連呼する前に自分で作って食べてみれば文句もでないでしょう。ただし、スープ、どんぶり、具などは自分でなんとかしてね。



⬅コシノジュンコのブランド『ミスタージュンコ』の時計だ。バンドはサメの天然素材製。●ミスタージュンコウオッチ　2万3千円　シチズン　☎03・342・1231



➡JT（日本たばこ）との共同開発で生まれた日本初の製麺機なのだ。これ1台で麺のグルメに。●麺'S CLUB　3万5千円　三洋電機　☎06・901・1111





⬆➡おなじみドラクエグッズの新製品。スライムぬいぐるみがスッポリ入るサイズのペーパーバッグと、そのスライムぬいぐるみのこどもサイズが出るのだ。バッグは体操着入れにいい感じ。ぬいぐるみはこどもサイズになって、かわいさ倍増なのだ。●スライムPバッグ　380円　こどもスライムぬいぐるみ　1200円　エニックス　☎03・369・8982

⬇このニワトリ形の貯金箱は、コインを入れるとコケコッコーと鳴き、トコトコ歩いて卵を産む。こんなにいろいろしてくれる貯金箱なら、貯金のしがいもあるってもんだ。ちなみに乾電池で動きます。卵は20個つき。●コッコハンク　2980円　カドー　☎03・621・4571



⬇自転車が走るとつき、止まると消える。明かるいうちはつかなくて、暗くなると自動的につく。超ベンリライトである。●サイクルセンサーライト　かしこいランプⅡ　2980円　松下電池　☎06・991・1141



⬅スイッチを入れると、ほうきのついたアームがちりとりにゴミを集めていく。机の上にあると楽しい一台。●文化掃除機SWEEPERMAN　千800円　トミー　☎03・693・8630



CD

中山美穂
Hide'n SeeK



バラードセレクションや、映画のサウンドトラックは発売されていたけど、オリジナルアルバムはひさびさのミポリンなのだ。

このアルバムでも『Virgin Eyes』みたいな、軽快なポップスはモチロン、彼女自身が作詞作曲した『Endless My First Love』や、『You're My Only Shinin Star』などのバラードも、ちゃんと聴かせてくれてます。なかにははじめのうち、ちょっと違うノリにとまどっちゃう人もいるかもしれないけど、1回聴き終わったあとにはきっともう一度聴きたくなる、そんなアルバムなのだ。

●キング
9月5日発売/2920円

CoCo
EQUALロマンス



月曜日から金曜日の午後5時から、フジテレビ系で放送中の『パラダイスGOGO!!』での人気者、CoCoのデビューシングルなのだ。フレッシュな5人組を応援してね。

●ポニーキャニオン
9月6日発売/800円㊣(CDシングル)

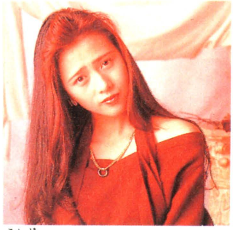
吉田真里子
ポルトレ―肖像―



彼女のすごく透き通っている声に、秋っぽい内容の歌詞や曲がぴったり合っていて、けっこういいアルバムなのだ。これからの季節、ぜひ聴いてほしい1枚なのだ。

●CBS・ソニー
発売中/2920円

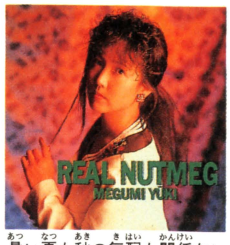
工藤静香
黄砂に吹かれて



今度の静香ちゃんのシングルは、失恋(心の放浪)を大陸的な旅のイメージに重ね合わせた歌なんだって。声を少し抑えぎみに歌う彼女に、また新しい魅力を発見! なのだ。

●ポニーキャニオン
9月6日発売/800円㊣(CDシングル)

結城めぐみ
REAL NUTMEG



暑い夏も秋の気配も関係ないって感じの、とにかく元気いっぱいのアルバム。夏バテぎみの人は、このアルバムを聴いて、元気を分けてもらうといいんじゃないかな、うん。

●CBS・ソニー
発売中/2920円

SHOW-YA
Outerlimits



なんとモスクワでもコンサートしちゃったというSHOW-YAのニューアルバムなのだ。音の厚みも増して、パワー全開のゴキゲンなアルバムに仕上がっている。力強いのだ。

●東芝EMI
9月6日発売/2920円

CATS in BOOTS
KICKED & KLAWED



元聖飢魔IIのギタリストがアメリカで結成したというバンドが、この"CATS in BOOTS"なのだ。そのデビューアルバムがこれ。かなり期待できるバンドみたいよ。

●東芝EMI
9月6日発売/2550円

ゲームミュージック
THE VOCAL FROM YS



ファミコン版も発売する予定の『イースII』。そのなかから『リリア』を日本語と英語のボーカルで、『エンディングI』を日本語のボーカルとインストバージョンで収録。

●キング
発売中/1500円

ゲームミュージック
信長の野望・全国版 三国志



2大作のBGMをベースに、オーケストラ、中国古楽器の音色、バイオリンソロ、そして女性ボーカルなど、いろいろな楽器を駆使して、壮大な世界を表現しているのだ。

●ポリドール
発売中/2900円

VIDEO

前にもこのコーナーで、「ビデオってむかし放映されていたテレビが観られてうれしいよね」なんてこと話したけど、またその話をするのだ。むかし放映してたっていっても、まだキミたちが生まれていないときくらいの古い作品が、ビデオなら観られたりする。いま観ても楽しめる作品が多いしね。たまにはそんなビデオを借りて、お父さんやお母さんといっしょに観るっていうのも、楽しい家族団らんができていいんじゃない?

うる星やつら 月に吠える



当時のノリをそのままに、「うる星やつら」がオリジナルアニメで復活なのだ。おなじみのラムちゃんやあたる、テンちゃん、ランちゃんなどが、画面狭しと暴れまわるぞ。

●ポニーキャニオン
VHS、ベータ/30分
発売中/5500円

ダウンタウンホラー



ただいま人気絶頂、ダウンタウンのコントなのだ。ゲスト(?)にウッチャンナンチャンも登場しての爆笑コント。ファンじゃなくても一見の価値アリのビデオだよん。

●CBS・ソニー
VHS、ベータ/50分
発売中/3800円

奥様は魔女 Vol.2



キミたちのお母さんがきっと観ていたはずのこの作品。魔女のサマンサ、人間のダンナ様ダーリン、ふたりの娘タバサちゃんが繰り広げる、すっごくかわいいコメディーだ。

●にっかつビデオ
VHSのみ/70分
発売中/13000円

MOVIE

娯楽の殿堂『007』の新作いよいよ登場っ！『007/消えたライセンス』で気分も爽快

イギリスの『寅さん』とでもいうべき『007』の新作、『007/消された ライセンス』がいよいよ公開されるのだ。いつも期待して待っているわけじゃないけど、なぜか新作が公開されるとつい観に行っちゃうっていう人も多いんじゃないかな。



今回は、親友のかたきを討つために、007という殺しのライセンスを捨てて、単なる市民として悪に立ち向かっていくボンド。でもご安心あれ。たとえ殺しのライセンスは取り消されても、ピストルはブッ放すわ、タンクローリーは暴走させるわで、いつもと変わらないハチャメチャを見せてくれちゃう。やっぱねぇ、『007』はそうでなくちゃこまるよね。

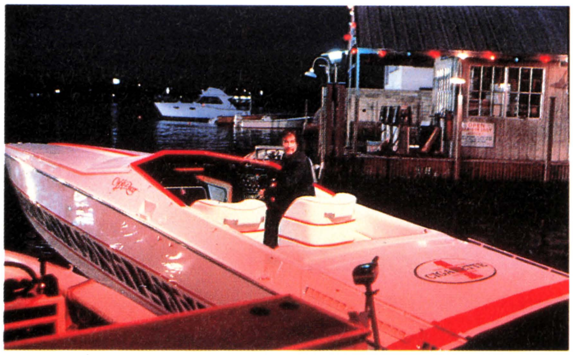
そしてもうひとつ、ジェームズ・ボンドといえばキレイなおねえさん。前作ではそれほど色っぽくない人がひとりっきりだったけど、今回は気前よくとびっきりの美人さんがふたり登場したりもするのだ。こっちのほうも見ものね。



入場料の分は必ず楽しませてくれる『007』シリーズは偉大なのだ。

●UIP映画配給／9月30日公開





これぞ男の生きる道だっ『ロードハウス』の男意気

シルバー・ピクチャーズという注目すべき映画製作会社がある。ここは今までに『リーサル・ウエポン』、『プレデター』、『ダイ・ハード』といった、やぶからぼうな（？）ヒット作を生み出した、今もっとも熱いプロダクションなのだ。

そのシルバー・ピクチャーズが『ダーティー・ダンシング』で一躍有名になったパトリック・スウェイジを主演に作り上げた新作が、『ロードハウス/孤独の街』だ。

お話は、バーの用心棒にやとわれたひとりの青年が街のボスと死闘を繰り広げる……という何だかたわいもないようなストーリーなんだけど、そこを単なるアクション映画に終わらせないところが、シルバーさんのえらいところね。『ダイ・ハード』ばりのファイトシーンに青春ものの味わいをプラスした、なかなか小気味いい作品に仕上がっている。

主人公のタフで、しかもインテリっつー設定もニクイんだなぁ、これが。いい男はいいよね。

●UIP映画配給／9月23日公開





BOOKS

山村美紗

京都花見小路殺人事件



ゲームでもおなじみの山村美紗の、祇園に始まる連続殺人の謎を描く斬新華麗なミステリーロマン。もしかしてこの話もゲームになるかもしれないし、読んでおくといいかもね。

●新潮文庫／280円込

赤川次郎

吸血鬼は泉のごとく



主人公で吸血鬼のエリカを中心に繰り広げられるコメディーの最新作。今回もちょっとドジなパパクロロック、しっかりもののママ涼子、かわいい弟虎ノ介もいっしょに大活躍。

●集英社文庫／350円込

林真理子

美食倶楽部



コメディーや推理モノに飽きちゃった、そんなキミはグルメのうんちくを随所に散りばめた、こんな恋愛ものを読んでみては？ ちょっぴり大人になっと気分が味わえるかもよ。

●文春文庫／360円込

木村治美

こころと技術革新



みるみるうちに家庭に入り込んできたワープロやパソコンなどと上手につき合う秘訣と100年前の発明狂時代から現在の機械までを、おもしろいエピソードでつづる一冊。

●文春文庫／390円込

EVENT

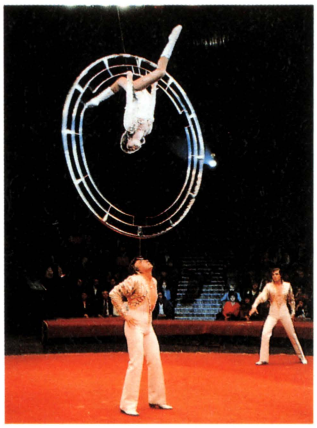
ハラハラドキドキの連続 ボリショイサーカスだ!!

今回で22回目の来日となるおなじみのボリショイサーカスが、全国で公演中だ。世界的に有名なキオの魔術団を中心に、100人のメンバーと86頭の動物が繰り広げるショーは、スリルとスピードの連続。炎の中に美女が消える、大がかりなマジックにも注目なのだ。

●９月８日〜10日　津市体育館
18:00〜（８日）、
10:00/14:00/18:00〜（９日）、
10:00/13:00/17:00〜（10日）、
前売/3400円込 当日/3600円込（全席指定）
三重テレビ放送　☎0592・26・1133

●９月14日〜17日　宮城県スポーツセンター　18:30〜（14日）、18:00〜（15日）、11:00/14:00/18:00〜（16、17日）
前売/Ａ席3600円込　Ｂ席3100円込
当日/Ａ席4000円込　Ｂ席3500円込
OXエンタープライズ ☎022・225・1476

●９月21日〜24日　越谷市立総合体育館　18:00〜（21、22日）、
10:30/13:30/16:30〜（23、24日）
前売/Ｓ席4000円込　Ａ席3500円込
Ｂ席3000円込（当日券も同価格。Ｓ席当日券は残りわずか）
東京新聞　☎03・595・4836



➡こんな大技がバンバン飛び出す。これはまだ序の口の部類。あとは自分の目で確かめてちょうだい。



⬆ボリショイ名物、クマのサーカス。この白鳥の湖は、本邦初公開となる。

CONCERT

お待たせしました！ Wink全国ツアー



たてつづけに３枚のシングルをチャートの１位に送りこみ、まさに絶好調を続けるWinkが、ファン待望の全国コンサートツアーを敢行中だ。ステージは18〜19曲で構成され、来てくれた人全員が主役になることができるような楽しいもの。あこがれの翔子と早智子をこの目で見る絶好のチャンスだぞ。

●10月５日　愛媛県民会館　開場18:00
開演18:30　3605円込（全席指定）
デューク松山　☎0899・47・3635

●10月６日　高知県民文化ホール　開場18:00　開演18:30　3605円込（全席指定）
デューク高知　☎0888・31・2020

●10月８日　熊本市民会館　開場17:30
開演18:00　3605円込（全席指定）
ピッツバーグユニオン　☎096・356・1808

●10月９日　鹿児島市市民文化ホール
開場18:00　開演18:30　3500円（全席指定）
Ｋ＆Ｍ　☎0992・23・7710

●10月11日　福岡サンパレス　開場18:00
開演18:30　3605円込（全席指定）
くすミュージック　☎092・791・0999

●10月17日　秋田県民会館　開場18:00
開演18:30　3605円込（全席指定）
リバーシティオフィス　☎0188・35・1205

●10月18日　宮城県民会館　開場18:00
開演18:30　3500円（全席指定）
ＧＩＰ　☎022・222・2093

●10月22日　神戸国際会館　開場17:30
開演18:00　3605円込（全席指定）
サウンドクリエイター　☎06・361・9900

●10月31日　神奈川県民ホール　開場18:00　開演18:30　3605円込（全席指定）
キョードー横浜　☎045・252・9999

SPORTS

女子プロテニスの強豪が火花を散らして激突! '89フェデレーションカップが開催されるぞ!!

プロテニス界の最大行事のひとつとなった〝フェデレーションカップ〟が、東京・有明テニスの森公園で開催される。この大会は、男子の〝デビスカップ〟に相当する女子の国別対抗試合。27回目を迎える今回は、エントリー数41ヵ国を数え、世界のトッププレイヤーが160名以上も来日。それぞれ国の名誉を賭けて対戦するのだ。

おもな出場選手は、グラフ（西ドイツ）、サンチェス（スペイン）、ナブラチロワ（アメリカ）、サバティーニ（アルゼンチン）など。また、今回が引退試合となるエバートも、アメリカ代表で出場する。こうした世界のスーパースターを相手に、出場が予定されている沢松奈生子。宮城ナナ、岡本久美子などの日本勢がどれだけ健闘できるかも、見どころのひとつだ。

なお、10月１日の開会式と18ヵ国参加の予選は入場無料。見たいけどお金がないという人は、この日をねらうといいね。

●10月２日〜６日　10:00〜　ＳＳ席5000円　Ｓ席4000円　Ａ席3000円（一般）・1500円（学生）

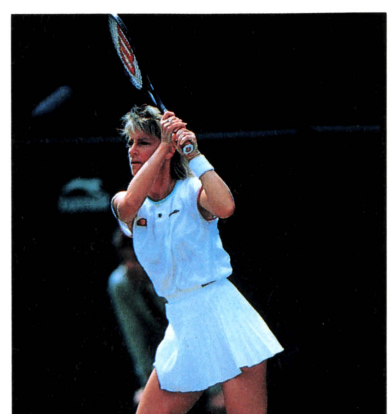
●10月７日（準決勝）10:00〜
ＳＳ席8000円　Ｓ席7000円（センターコート）・5000円（No.１コート）
Ａ席5000円　Ｂ席2000円

●10月８日（決勝）　10:00〜
ＳＳ席8000円　Ｓ席7000円　Ａ席5000円　Ｂ席2000円（すべて込）
会場/有明コロシアム、有明テニスの森公園コート
フェデレーションカップ事務局
☎03・233・6244









LEISURE

直線ではなんと時速100キロメートルを軽くオーバーする本格カートだぞ

華やかに開催されるFI。その影響をうけてか、ちかごろはモータースポーツの人気が赤丸急上昇。今からモータースポーツをやりたい！　という読者のために、うってつけの新東京サーキット。

この本格的なカート、ちゃんとした資格がないと乗れないようにみえるけど、12歳以上の人であれば、自動車運転免許証がなくても、自由に楽しむことができる。ビギナー用のマシンでもかなりのスピード感とG(重力)を味わえる。

カートの面白さのトリコになってしまった人は、カートを本格的に始めるという手もある。自分で購入してしまうのだ。新車で1台27万円と趣味で始めるにはチョイとお高めだけど、チューンアップによって直線で時速100キロメートルを超えてしまったり、ふつうのクルマと比べて圧倒的に低い視点からのスピード感、装備しているタイヤはフォーミュラカーレースで使用されているものと同じ材質だったりと、ひとたびハンドルを握ればもう気分はレーサー。

ハンパな気持ちじゃ、楽しむというわけにはいかないけど、モータースポーツに興味のある人は注目だぜ。

●千葉県四街道市亀崎552-1
新東京サーキット☎0434・23・9130
クルマについてお問い合わせは
●東京都大田区北千束1-5-4
ディンキーカート☎03・717・9539



⬆ナムコのロゴがさんぜんと輝くナムコレーシングチームのマシン。ナムコのひとたちもよく走っているそうだ。



⬇抜きつ抜かれつ壮絶なバトル！　このアングルから見れば、いかに車高が低いかがわかる。これでも、だいたい時速60キロメートルくらいはでてるのだ。速いぞお。



⬆シートが低くて、最高時速100キロメートルも出るから、そのスピード感たるや相当なものである。ステアリングを切るだけでもヒーヒー言ってしまいそうだ。



➡撮影に協力していただいたナムコレーシングチームも夢中だ。

EAT

ランランラン。楽しい二学期のはじまりだよーん

最近なんでも簡単になっちゃう。手間がかからないって意味でね。カップめんやレトルトのカレーなんかはその代表的なものだけど、なんとお好み焼きまでが、すっごくお手軽なものになってしまったのだ。レトルト食品と同じく、熱湯に入れて10分待てばできあがり。うーん。なんだかとてもすごい。

でも、こうして手間のかからないものが増えてるなか、逆にすごく手のこんだものを望んでる人もたくさんいる。なんかヘンだよね。

⬇瀬戸内海産の芝えびを、なかの具と皮に使用したワンタンが3つも入ったチキンスープ味のカップめんなのだ。●チャルメラえびワンタンめん　140円　明星食品　☎03・470・1679



➡なんとゲームボーイのお菓子が発売されたのだ。おまけのチェンジングカードは全部で5枚。みんなで集めてみよう。●ゲームボーイウエハース　100円　ナガサキヤ　☎075・255・1934



⬅あのカラムーチョに、新しくホットカレー味が出たぞ。種類は2種類あるのでお好きなほうを。辛くてうまいよ。●カラムーチョホットカレー味　105円(ポテトチップスタイプ)、200円(シューストリングタイプ)　湖池屋　☎03・979・2145





⬅お好み焼きがアイスキャンデーみたいなスティックタイプになったのだ。しかも冷凍されてるものを電子レンジか熱湯につけて解凍するだけというお手軽さ。あとは付属のソースやマヨネーズなど好みの味つけでどうぞ。●お好み焼きスティック　260円　アサヒビール　☎03・567・5116

GIRLS

“第3回ロッテCMアイドルはキミだ!”から笑顔がとってもまぶしい山中すみかちゃん

何気なく見ていたCMに、はっとするような美少女が出演していた。だけど名前もプロフィールもわからない。そんなキミのためにあるこのコーナー。今回紹介するのはロッテやDENONのCMに出演している、山中すみかちゃんだ。

すみかちゃんのデビューのきっかけは、“第3回ロッテCMアイドルはキミだ！ グランプリ”で優勝したこと。この大会、歴代の優勝者には立花理佐ちゃんや相川恵理ちゃんがいて、もうすっかりおなじみだね。



好きな言葉が“努力”というガンバリ屋のすみかちゃん。夏休みには全国へキャンペーンにまわったり、ファーストシングル『なぜ』を発表したりと、14歳ながらそのガンバリぶりにはちょっと脱帽、まったく、どこかの編集者とは大違いってとこ。

10月には待望のファーストアルバムもリリースされる予定だし、歌手としてのすみかちゃんにも期待しちゃおうじゃないか。

●山中すみか（やまなか　すみか）
昭和50年5月6日生まれ、14歳
趣味：エレクトーン、絵を描くこと
好きな色：白、黒
主な出演作品：ロッテアイスクリーム、DENONカセットテープ





ITEMS

ちょっと渋めが男っぽいエドウィンの新シリーズ『ブルーアンドブラック』



⬅バックのベルトラインにあるラベルには、遠く開拓時代からずっと本格的な牛革を使用。



⬇バックポケットのWのステッチライン。ご存じ、エドウィンのトレードマークなのだ。

昔からアメリカの象徴でもあったジーンズ。今となっては僕たちのファッションに欠かせないアイテムとなっている。今回は、アメリカ開拓時代からの伝統を誇るエドウィンのニューシリーズ、『ブルーアンドブラック』を紹介するぞ。

このシリーズの特徴は、ノリのきいたデニムを一回だけ水洗いした、ダーク・ストーンウォッシュ加工。いままでよりも色あいの濃いはきふるし感をあじわうことができて、ちょっと渋い感じがして、とってもイカスのだ。

素材のほうもクオリティーの高いアメリカン・コットンを使用したオリジナルデニムが使われている。こんな素材へのこだわりが、はき込むほどに変わっていく色あいと、肌になじんでくる感じを生み出してくれるわけ。

もちろん、バックポケットのWのステッチラインや、開拓時代から受け継がれているベルトラインの牛革ラベルなど、エドウィンならではのスタイルはそのまま。

ブルーもあるけど、目立つ着こなしをしたいなら、断然ブラックをオススメしちゃうね。ちょっと冒険気分でアメリカの開拓時代を意識したウエスタンブーツや革のベルトなんかと組み合わせて、ワイルドな着こなしをしてみては？

●ジーンズ『ブルーアンドブラック』
US-07　7300円　エドウィン
☎03・823・5161



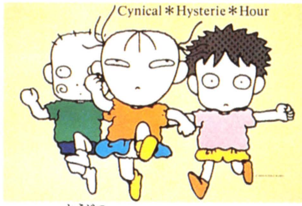
⬅全体のシルエットは、テーパードスタイル。ちょっとスリムっぽく見えるけど、足のラインがすっきりなるようデザインされてる。バランス的にもバツグン。



⬆5ポケットジーンズの特徴であるコインポケット。こんなところも、エドウィン特有のつくりで、どんなにラフな使い方をしても、ぜんぜん大丈夫。

GAMES

玖保キリコのおしごとがすべてわかっちゃう



⬅『いまどきのこども』でおなじみの3人なのだ。

玖保キリコといえば、あの『シニカル・ヒステリー・アワー』、『いまどきのこども』の作者として人気。で、その『シニカル・ヒステリー・アワー』のビデオ化を記念して〝玖保キリコのおしごと博〟が開催される。



⬆玖保キリコさんのお姿なのであるっ！

当日は『シニカル・ヒステリー・アワー』を4話一挙に、それも話題のハイビジョンで見てしまおうというものから始まって、出版物、CM、テレビ、ビデオを展示して、玖保キリコのおしごとをすべて見ることができるぞ。そのほか、土曜日、日曜日には玖保キリコのサイン会が開かれる。書籍、CD、ビデオの即売会も行なわれるから、玖保キリコファンは見逃すな。

玖保キリコのおしごと博
- ●月日　9月14日～9月17日
- ●時間　午前11時～午後9時
- ●場所　銀座ソニービル8階

東京国際映画祭が今年もあるぞ、というおはなし

今年で第3回を数える東京国際ファンタスティック映画祭。今年も渋谷パンテオン、東急レックスのふたつの映画館で開催されるぞ。



⬆『孔雀王2』の1カットだよ。



➡『エトワール』主演の女優だっせ。

第3回国際ファンタスティック映画祭
- ●日時　9月29日(金)～10月6日(金)
- ●場所　渋谷パンテオン・東急レックス

毎年、映画ファンがどどっと集まるイベント。今年も世界各国から約30本もの映画が勢ぞろいだ。

前作が大好評だった『孔雀王』の続編『孔雀王2 幻影城』、人気シリーズの『ハロウィン4』、BAKUFU-SLUMP、柄本明、小倉久寛といったテレビやラジオでオナジミのめんめんが出演する『バトルヒーター』など、見逃せない作品が目白押しだぞ。



⬆人喰いお化けこたつ対人間のホラーコメディー、『バトルヒーター』だ。

PRESENTS

ジャレコのニューソフト『とんじゃん』グッズをドバ

ジャレコのニューソフト、『落っことしパズル とんじゃん!?』キャラクターグッズ。かわいいコブタさんをあしらったサンバイザー、ポケットティッシュ、せっけん、きんちゃく袋を4点セットにして20名にプレゼントだよーん。



⬆お出かけにとっても便利な4点セット。とくにブタの形をしたせっけんはよい。

これからはトレーナーも必要になってくるかな?

もう9月に入って、そろそろ秋の便りが聞こえる今日このごろ。肌寒いというにはほど遠いけど、『キャプテンED』のトレーナーはいかがかな。黒の地色に白く描かれた『キャプテンED』のロゴがとてもイカスぜ。どばっと10名様だ。



⬆ブラックのトレーナーにロゴだけプリントされたシンプルなデザインがイカス。

『燃える！ お兄さん』のとてもたのしい下じきを

常識など、てんで通用しないカゲキなお兄さんが活躍(?)するマンガをファミコンゲームに移植した『燃える！ お兄さん』の下じきだ。マンガのはちゃめちゃさをキチンと再現した下じきだから、とっても楽しいものになっているぞ。持ってるだけで心が軽くなるのだ。

➡知ってるとは思うけど、この燃えるはファイアーの燃えるという意味じゃないよ。



インディが大活躍する！ボードゲームなんである

『インディ・ジョーンズ/ピラミッドの秘宝』というボードゲームを、セントラルホビーさんからいただいたのでプレゼントするのだ。

タイトルからもわかるとおり、ピラミッドの秘宝を探し出すというロールプレイングゲームだ。

シリーズ第3作目、大人気の『インディ・ジョーンズ 最後の聖戦』同様よろしくおねがいします、ということだ。

➡気軽に冒険が楽しめるアドベンチャーゲームである。



OH! MY GOD!!

●18号の79ページ、〝新着ゲーム通信〟の『ザ・マネーゲームII』の正式な副題は『兜町の奇跡』です。ごめんなさい。

●同じく、87ページ、PCエンジン版の『パワードリフト』に宇宙のコースが追加された、とありますがこれは間違いです。申し訳ありません。



プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキー ファミコン通信編集部 ニューズクラブプレゼント係
※○○○○希望
＊ほしいモノの名前をかならず書くこと

しめ切りは9月15日（当日消印有効）

PRESENT



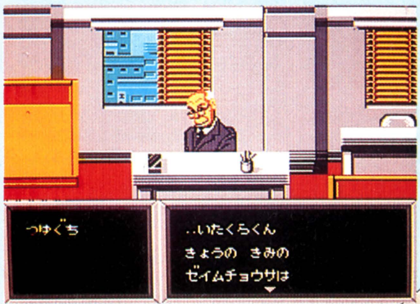
ファミコン通信 読者プレゼント

ゲームソフト

日に焼けたおハダも、もうそろそろ白くなってくるころかな？ 休み明けはムリせずゲームをするもよし、テレカを眺めるもよし。

1 マルサの女

カプコン――10名



脱税組織をあやつる謎の男の、巧妙な手口を見破るアドベンチャーゲーム。巨大な組織をつぶすのだ。

ファミコン

2 サンダーバード

パック・イン・ビデオ――10名



地球征服をねらう国際テロリスト集団"フッド"を倒すため、国際救助隊が大活躍するのだ。

ファミコン

3 ドラゴンボール3 悟空伝

バンダイ――10名



もうおなじみのカードシステムで戦うRPG。前作よりも戦闘シーンに重点をおいたストーリーなのだ。

ファミコン

4 鏡の国のレジェンド

ビクター音楽産業――10名



人気絶頂ののりピーと大冒険できちゃうアドベンチャーゲームなのだ。CD-ROMで絵も音もきれい。

PCエンジン

5 スーパーハングオン

セガ――10名



アーケード版で大ヒットした3Dバイクレースゲーム。難易度のちがう世界のコースにチャレンジ!!

メガドライブ

6 ハイパーロードランナー

バンダイ――10名



『ロードランナー』マニアなら見のがせない、ハイパー版だ。隠し部屋や時間制限もあるのだ。

ゲームボーイ

●応募のきまり

官製はがきに応募券をはり、キミの欲しいものの名前と番号、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号、今キミがいちばん興味のあることを書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。あて先は本誌166ページを見てね。今回の締め切りは9月13日です。当日の消印は有効です。締め切りには遅れないように注意してね。なお、商品の当選者への発送は、都合により当選発表のあと1～2ヵ月かかることがありますので、ご了承ください。

●16・17合併号の当選者発表 ゲームソフト

●武田信玄2

大阪府	川端充央	新潟県	小泉英則
岩手県	吾妻　稔	長野県	篠原敏郎
埼玉県	渡辺博史	三重県	山口　武
東京都	加藤郁雄	兵庫県	谷口　忠
茨城県	雪　征敬	兵庫県	立花伸介

●オーダイン

静岡県	木元成人	岐阜県	竹中敏信
愛知県	木村武司	大阪府	太田耕二
石川県	鷹野裕一	富山県	新宅聖志
新潟県	丸山正人	神奈川県	矢島美佐夫
神奈川県	中村　豊	新潟県	藤本健次

●谷川浩司の将棋指南Ⅲ

神奈川県	緑川陽介	大阪府	田中亮祐
富山県	牧野倫久	東京都	大竹祐助
和歌山県	辻本圭彦	徳島県	小崎慎太郎
群馬県	裏郷貴臣	福岡県	浅野陽子
東京都	平野剣司	和歌山県	林　克哉

●獣王記

大阪府	藤澤洋二郎	香川県	伊藤由佳
東京都	手島正喜	大阪府	木下裕幸
広島県	川原健司	宮城県	山田典幸
福島県	河内　恒	静岡県	萩原秀介
東京都	丹羽　仁	大阪府	畑野　豊

テレホンカード

7 南野陽子

1名



店頭のクジに当たった人がもらえたテレカ。デザインの違うタテ型のカードもある。サマーツアーも終わり、秋には新曲発表の予定。

ホワイト加刷

8 工藤静香

2名



静香ちゃんの最新テレカ。彼女がひとりで写っているカードは、現在約20種類。コレクションするなら、がんばらないとね。

110-66496

9 Wink

1名



ただいま全国ツアーの真っ最中っ！　テレカ人気も上昇中で、入手はかなり困難。6枚目のシングルは、10月に発売予定。

ホワイト加刷

10 斉藤由貴

2名



テレビCMが好評だったシャンプーの販促用。11月公開の映画『君は僕をスキになる』で、由貴ちゃんは山田邦子と競演。

ホワイト加刷

11 坂上香織

2名



香織ちゃんの出身地、長崎県のファンクラブで作られたカード。彼女のテレカは関東以外で発行されたものが多いのだ。

390-1222

12 中山美穂

1名



全国の問屋さんやスーパーなどに配られた販促用。限定1万枚で、しかも非売品とくればプレミアムまちがいなしだっ！

ホワイト加刷

13 浅香唯

1名



店頭で時計を買った人にプレゼントされたサイン入りカード。浅香ちゃんの最新シングルとビデオは11月発売予定なのだ。

110-62701

14 タッチ2

1名



『タッチ2』が公開されたのは2年前。このカードは、そのときの前売券に付いていた3万枚の限定モノ。かなりの貴重品。

110-14957

15 ヴァリスII

東芝EMI

5名

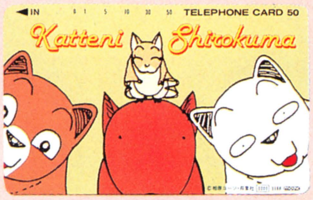


インヴェクタスレーベル設立記念の500枚限定テレカ。作品第1弾として、『ヴァリスII』のCDが発売されるのだ。

110-69560

16 かってにシロクマ

2名



12月は、ファミコンソフトの発売も予定されている『かってにシロクマ』のカード。イラストは相原コージの描き下ろし。

110-57556

●激闘プロレス!! 闘魂伝説

大阪府	岡野泰樹	青森県	千野　博
長野県	牛山鉄也	大阪府	出口博幸
熊本県	岩崎真司	新潟県	大倉裕一
岐阜県	山上正登	宮城県	佐藤　士
鳥取県	橋本浩二	茨城県	石川大介

●倉庫番

京都府	吉村愛作	香川県	宮地　剛
神奈川県	浅場恵二	神奈川県	大塚夏子
三重県	吉田　徹	愛知県	石川大介
東京都	内田圭二	東京都	金丸優子
東京都	宮田明子	東京都	新田繁伸

テレカ

●南野陽子――北海道　伏見　勉
●中山美穂――愛知県　満田重文
愛知県　樋口秀樹
●酒井法子――埼玉県　野口貴史
大阪府　園田貴史
●渡辺満里奈――岡山県　片山良晴
福井県　加賀昌紀
●中森明菜――神奈川県　吉岡正博
奈良県　森島章夫
●浅香唯――山口県　仲代竜弥
大阪府　持田敬志
●聖飢魔II――静岡県　澤野哲也
岐阜県　栗本和彦
●ウルトラマン――埼玉県　小泉すぎ子
茨城県　滝口淳浩
●槇原寛巳――北海道　谷本和洋
●エディー・ローソン――愛知県　伊藤剛紀

19号の当選者は21号(9月29日発売)で発表するぞ!!

応募券
19号FP

ファミ通エクスプレス

FAMITSU EXPRESS Vol.29



衛星放送、クリアビジョン……。ニューメディアの進歩の速さには、目を見張るものがある。今週は、そんなニューメディアとゲームの関係を考えてみたいと思うのだ。

ゲームソフトが宇宙を飛ぶ時代が来た!?

衛星放送でゲームをキャッチしよう!!

雑誌の記事やテレビのニュースなど、今までいろんなメディアで衛星放送が特集されてきた。でも、そのわりにはパラボラアンテナ、BSチューナーってそれほど普及してないと思わない？

「衛星放送か。確かにちょっと興味はあるんだけど、やってる内容がいまいちなんだよな。大リーグの試合とか、コンサートとか、見たいと思う番組もないことはないけど……。まだそんなにほしいとは思わないな」。

そんなふうに考えている人も多いんじゃないかな。でも、そんなキミたち!! もしその衛星放送を使って、最新のゲームを手軽に受信できて遊べるとしたらどうする!? それでも、衛星放送はまだいらない、なんていってられるかな？

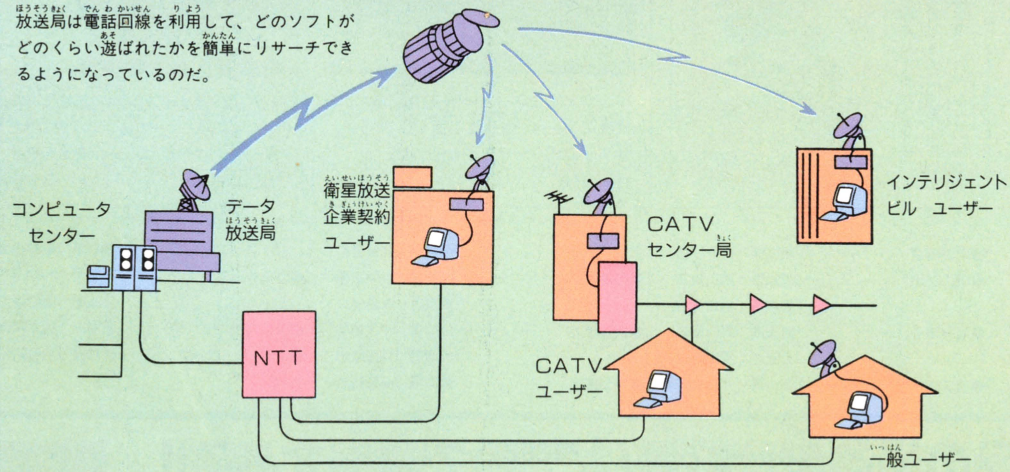
衛星放送を利用したゲームデータ送受信システムを企画開発してるのはアスキーのシステム事業部。日本衛星放送（民放各社が協賛して作った衛星放送のための会社）との協力で、来年9月に打ち上げられる通信衛星3号を使ったデータ放送実験に照準を合わせ、開発を進めているのだ。

データ放送というのは、従来のテレビ番組放送の要領で、衛星を経由してコンピュータのデータを送ってしまおうというもの。従来の衛星放送の電波の隙間を利用するため、電波の有効利用の面からも、大きな注目を集めている。ほいでもって、この送信するコンピュータのデータをゲームにしたのが、今回の企画なのだ。

どのようにしてゲームのデータを各家庭に配信するのか、具体的に説明してみよう。まずソフトメーカーが、ゲームのプログラムをコンピュータセンターに持っていく。このセンターが、じつはデータ放送の放送局の役割をはたしているんだな。センターでは、そのゲームのプログラムを衛星が受信できる電波に変え、衛星に送信をする。送られた電波は衛星を経て、CATVセンター局や各家庭のパラボラアンテナに配信される。で、受け取った家庭でデータをプログラムに修正し、ゲームが遊べるようになるわけだ。まっ、詳しくは左下のイラストを参照してね。

通信衛星を利用したデータ放送サービス

放送局は電話回線を利用して、どのソフトがどのくらい遊ばれたかを簡単にリサーチできるようになっているのだ。



衛星放送関連スケジュール

	衛星放送	データ放送
'89年		第1回データ放送実験開始
		データ放送端末製作開始
'90年	9月 通信衛星3号打ち上げ	第2回データ放送実験準備
	11月 試験放送開始	第2回データ放送実験開始
'91年	2月 本放送開始	第3回データ放送実験開始
'92年	9月 データ放送開始	

アダプターさえあればオーケー

　このシステムを利用するために必要な機材を紹介しよう。まずは、ゲーム機。「対象機種は、今のところうちはMSXを考えていますが、日本衛星放送はPCエンジンの利用も考えているようですよ」(アスキー技術企画室　大友氏)。

　PCエンジン!!　話がググッと身近になってきたでしょう!?

　次に衛星放送を受信するために使うパラボラアンテナとBSチューナー。これは現在一般的に普及しているタイプのものでいいそうだ。で、最後に(コレがかんじん!!)データ放送受信用のアダプターね。

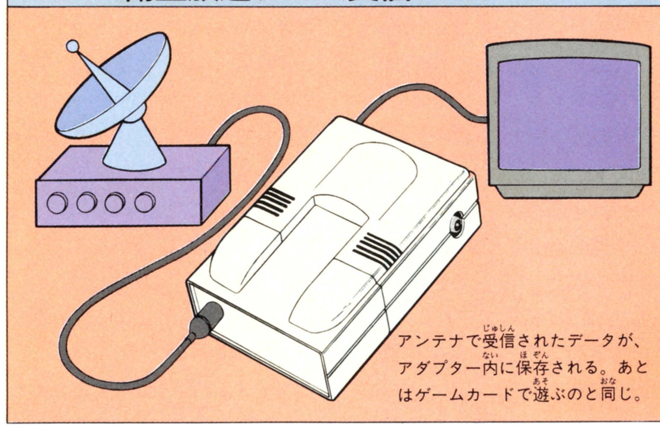
　このアダプターの中には、デコーダとEP-ROMという、おもに2種類の装置が入っている。デコーダというのは、衛星から送られてきた電波をコンピュータの読み取れるデータに戻すモノ。パラボラアンテナで受信した電波をゲームのデータに変換してくれるんだな。で、変換したデータを保存しておくのがEP-ROM。EP-ROMには、中に入れるデータをユーザーが自由に書き替えられるという特徴がある。一度ゲームデータをEP-ROMに保存しても、飽きたらまたほかのゲームデータを受信して入れ替えることができる。ちょうどファミコンのディスクみたいに何回でも書き替えられるってわけだ。

　ゲームデータを衛星から受信するには、以上の3点を持っていればオーケー。すでにゲーム機とアンテナを持っている人は、アダプターさえ買えば、受信ができるようになるわけだ。ふむ、思ったよりは安く上がりそうだよね。

　ちなみに、そのゲームを受信して遊んだときの料金だが……。「じつは、まだ詳しくは決まっていない」(同氏)そうだ。ゲーム中に広告を入れる、遊んだ回数に応じて料金を取るなど、さまざまな方法が検討されている最中らしいぞ。

　来年中に第2回実験を終え、実際に放送が始まるのは、再来年、'91年の秋からだといわれている通信衛星を利用したデータ放送。でも、すでにアスキーの技術企画室へは数社の大手ソフトメーカーから問い合わせがきているという。遠い先の話のようで、そのじつすでにスタートが切られているゲームデータ放送は、これから目が離せないジャンルになりそうだね。

PCエンジンを利用した衛星放送ゲーム受信システム



アンテナで受信されたデータが、アダプター内に保存される。あとはゲームカードで遊ぶのと同じ。

衛星を利用したゲームデータ放送の料金支払いパターン

CASE 1　広告が入っている



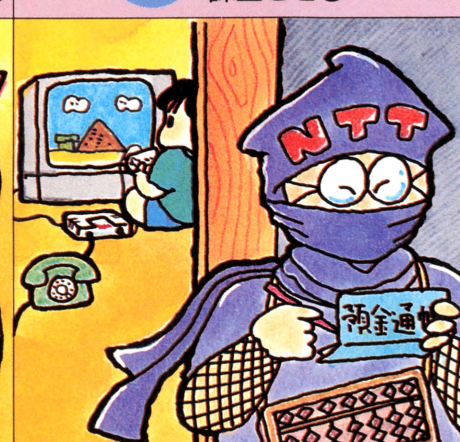
無料　たとえばゲームのデモ画面に、広告が入っているとかね。ゲームの代金はその広告主が払うんだな。

CASE 2　サンプルゲームがたくさん入っている



無料　発売直前のソフトが、サンプルとしてちょっとだけ入っている。まっ、これも広告の一種だわな。

CASE 3　遊んだ回数に応じて課金させる



時価　気に入ったゲームソフトの放送を受信して遊ぶ。遊べば遊ぶほど、お金を払わないといけないってわけだ。

ハイビジョンよりひと足はやく放送開始

クリアビジョンでテレビが変わる!?

次世代のテレビっていうとHDTV(ハイビジョン)を思い浮かべる人も多いと思うけど、今回は、早ければ今月中にも放送が開始されるEDTVの情報をお届けするぞ。

EDTVとは、Extended Difinition Television(細精度向上テレビ)の略で、別名クリアビジョンとも呼ばれている。このEDTV、現行のテレビ方式(NTSC方式)では、クリアーできないゴースト妨害や画像のちらつき、色のにじみなどの問題を解決するための新しい放送の方式なのだ。となると、HDTVと同じじゃないのって気もしてくるんだけど……。

「HDTVとの最大の違いは、現行の方式との互換性です。HDTV放送を見るためには専用のチューナーが必要ですが、EDTV放送なら現行のテレビで視聴できます。EDTVは、NTSCの改良版なんです」(家電メーカー　広報担当)。

では、実際にはどのような改良がなされているのだろうか。

「ゴースト妨害を除去するために、ゴーストを検出する特殊な信号を電波に混ぜて送信します。受信側のテレビは、その信号を手がかりにしてゴーストを消し去り、クリアーな画面を得ることができるのです。これは超LSI技術の進歩によって可能になったことですが、このほかにも、送信側、受信側とも最新のデジタル技術をふんだんに使っていますよ」(同)。

てことは、EDTV受像機を使えばファミコンやPCエンジンのゲームが、ものすごくキレイな画像で楽しめる!?

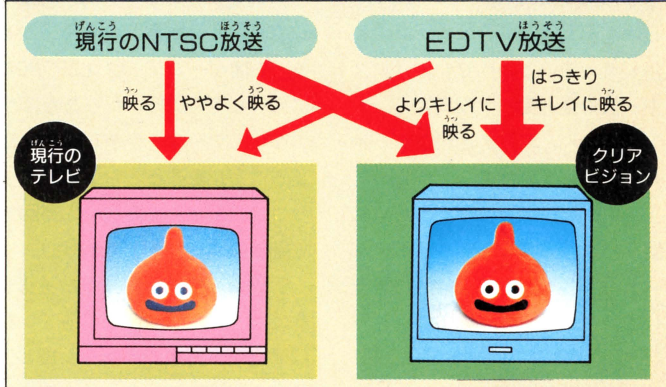
「画面のちらつきが多少おさえられるかな、という程度の影響しかないと思いますよ。EDTVの最大のウリともいえるゴーストキャンセラーもテレビにじかに接続するファミコンには無縁でしょうし……。それに、EDTVの開発の中心になっている民放各局にとって、家庭用ゲーム機は視聴率の点ではライバルですからね」(事情通)。

ちょっと残念なカンジだなぁ。



⬆ソニーのKX-45ED1とKV-29ED1。ノンインタレース方式で高密度の鮮明画像を実現。

現行のテレビ放送との互換性は?

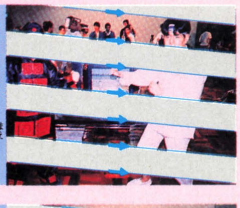


わざわざテレビを買い替えなくても、EDTV放送のハイグレードな画像を楽しむことができるのだ。やりっ!

EDTV放送の実力を思うぞんぶん味わうためには、やっぱりハイテク満載のEDTV方式のテレビが必要なんだよね。

美しい画像には理由がある

① ひとつ前のフィールド



➡超LSIがこの画面を記憶して、60分の1秒間キープする。

262.5本

② 1/60秒後のフィールド



➡この画面は①の片われ。2枚の時間差がちらつきの原因だった。

262.5本

①+②



525本

⬆②の画面の隙間に、超LSIが記憶していた①の画面をはめ込む。この間たった60分の1秒。目にも止まらぬ早ワザなのだ。

A ノンインタレース方式

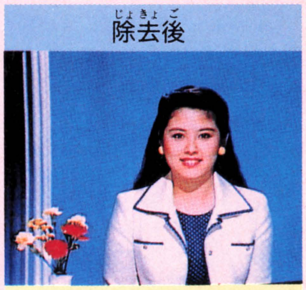
一度に映し出せる走査線の数が多いほど、テレビの画像は安定するのだ。EDTV方式ではNTSC方式の2倍、つまり525本の走査線をいちどに映すことができるので、ちらつきがなくなって解像度がアップする。これも超LSI技術の進歩のたまもの。

除去前



⬆何重ものゴーストで画面がブレブレ。見づらいことおびただしい。キミん家のテレビは大丈夫?

除去後



⬆技術の力がゴーストを消した。こころなしか、おねーさんも一段とうつくしく見える!?

B ゴーストキャンセラー

大都市では、高層ビルによる電波反射など、何らかのゴースト障害を受けている世帯が75パーセントを超えているのだ。EDTVでは送信側と受信側の双方に改良を加えたことで、ゴーストがほぼ完全に除去できる。

写真協力　放送技術開発協議会GCR性能評価実験プロジェクト

半導体が世界的に不足している！

半導体がめちゃめちゃ高くなるっていう話。スーパーファミコンが発売延期になったのも、『ドラクエⅣ』が8500円もしてしまうのも、ひとえに世界的な半導体不足のせいといわれている。

半導体不足の大きな原因に、ワープロ、パソコンの需要とかち合ってしまったということがある。

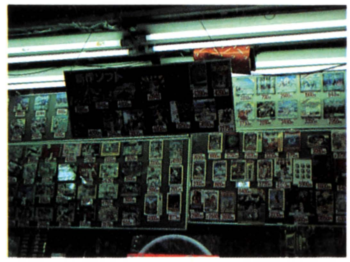
「ゲームソフトに使われている4メガROMはワープロやパソコンの漢字フォントや辞書の記憶装置として使われています。それが折からのワープロブームやOA機器の普及などで需要が増えて、半導体の全体的不足をもたらしています。それにゲームは作品によって売れる売れないが随分違う。つねに安定した需要を持っているワープロやパソコンのメーカーのほうが、半導体メーカーにとっても都合がいいわけです」(事情通)。

ゲームソフトの主流は、64キロビットから256キロビットへ、いまやメガROMの時代になってしまった。たいていのソフトは2メガくらい普通に使っているし、タイトーの『不動妙王伝』や、任天堂の『MOTHER』は3メガ。ナムコの『ナムコクラシック』や、エニックスの『ドラクエⅣ』は4メガだ。ROMの大容量化の傾向は止まらない。

でもでもでも、とキミは思うだろう。同じ4メガの『ナムコクラシック』が5800円、『ドラクエⅣ』が8500円。何かをどうにかすりゃもう少し安くなるんじゃないの？

「うちは社内で生産してますから、製造費が普通のメーカーよりも安くなっていると思います。バックアップカートリッジじゃないんでS-RAMも使っていませんしねぇ」(ナムコ広報担当者)。

「『ドラクエⅣ』は製作スタッフに有名人が多くて著作権がからんでいますからね。それだけでもかなりの値段に膨らんでしまうんじゃないんですか」(事情通)。



⬆決して安くはないゲームソフト。これがもっと高くなったら……。

大容量化につれて値段が上がるのはどうも必然のよう。それにROM不足の要因がもうひとつある。

「絶好調を続けるNESのゲームソフト、あれは全部日本で生産しているんです。任天堂はNES用に月に1000万以上のROMを確保しなくてはならないんです」(事情通)。

ROMは今後も不足こそすれ、余ることはない。ぼくらはいつになったらスーパーファミコンを手にすることができるんだろう、ん!?



⬆CD-ROMなら生産費はごくわずか。でも専用プレイヤーだって必要だし……。

FAMITSU EXPRESS MINI DATA FILE

今回もバリバリの最新情報をお届けするぞ。このコーナーをしっかり読めば、キミが事情通と呼ばれる日も近いぞ！

企業向け衛星放送に新会社設立

ミサワバンは三菱商事、大日本印刷など5社と共同で、映像企画会社、宇宙経済を設立。新会社を母体に、企業向けの衛星放送通信事業を開始する。ミサワバンはすでに民間通信衛星、スーパーバードの電波中継機と利用契約を結んでいる。今回はその中継機を利用して行なわれるものだ。今後、新会社はビジネス向け映像ソフトを企画、開発。9月から始まる実験放送を経て、来年4月には本放送を開始したい意向だ。

衛星利用の番組供給でも新会社!!

にっかつは、民間通信衛星を使って映画などの番組ソフトを供給する新会社を設立した。今回設立された会社の名前は、にっかつ映像コミュニケーションズ。CATV向けの番組提供や、ホテル、旅館などの館内ケーブルテレビ向けの番組供給をおもな事業内容としていく予定だ。すでに東京・調布市に衛星地上局の建設も完了。12月から本格的なサービスを開始する。衛星利用のビジネス、いよいよ本格化してきたみたい。

ビデオでホームショッピング!!

松下電器産業が、無料のレンタルビデオとパソコン通信を利用した、新型のホームショッピングを始めるぞ。利用方法は簡単。まず消費者が同社の系列ビデオレンタル店から商品映像の入ったビデオを無料でレンタルし、商品を選択。その注文を、同社が一般家庭向けに事業化を予定しているパソコン通信網、Silk NETを通して発信するのだ。ちなみに、本格的な運営は来年秋以降になるらしいぞ。

カシオがカード式電子手帳を発売

8月12日、カシオ計算機がICカード式の電子手帳、DK-5000を発売したのだ。この商品は、英和・和英辞典、ビジネス英和辞典、情報管理などの別売りのICカードを使って機能を拡張することができ、価格は28000円。また電子手帳としては大きめのディスプレイを採用していて、12ケタ×3行の表示ができる。カード式電子手帳の市場は、今までシャープの独占が続いてたんだけど、カシオの参入でひと波乱ありそう!?

着々と準備が進むNESネット

任天堂が、アメリカの電話会社AT&Tと共同で準備を進めているNESネットワークの詳細が見えてきたぞ。まず、サービスの開始は来年の秋。また、通信用アダプターの価格は100ドル以下に抑える予定。これは日本のファミコン用のアダプターと比べると、かなりお安い値段なのだ。主なサービス内容は、各種のホームトレードと通信ゲームってことになりそう。いよいよ目が離せなくなってきたNESネット、続報を待て！

VOL.9 DoDONGo FACTORY

ミキ・モモ・どどんご　ファクトリー

「自分はこんなに暑中見舞いもらったくせに、私なんて今年は誰にも書かなかったの〜」(美紀)「オレもオレもオレも」(桃栗)。

パンパカパ〜ン！"暑中見舞い大賞"の発表でーす!!

桃栗　見て見て私、真っ黒んなっちゃった。みんなに南国の人っていわれて困っちゃうんだばだ。

美紀　ホントに黒いよね。どうやったらそこまで黒くなれるの？　私も一度でいいからなりたいな。

桃栗　でも皮がベロンベロンにむけちゃって、痛いわカユイわ、もう大変だったのよ。ほんとに。

美紀　ところで、募集した暑中見舞いのはがきだけど、思ったよりたくさんきてよかったね。

桃栗　そうそう。1枚もこなかったら悲しいねって話してたんだよね。めでたしめでたしだわ。

美紀　優秀な作品が多くて、選ぶのが大変だったけど、なんとか4作品に決定したのだ。ね！

桃栗　なんだかんだいっても、みんな力入れて描いてくれたみたいでさ、ウレシイよぅ、あたしゃ。

美紀　受賞した4人には、ミキモモから直筆の残暑見舞いが届いてるはずだよ。よかったね。

桃栗　しかし、私らなんかの直筆なんかで、みんな喜んでくれるのかね。ちょっと心配なカンジ。

美紀　平気だよ。きっとみんな優しいから。



どどんご大賞

茨城県
橋本夏美さん



●桃栗の黒さかげんが本物そっくり！　カラフルな色づかいがとっても印象的ね。(美紀)

●私スイカ持ってるけど、じつはキライなんだよね。パインのほうがよかった。(桃栗)

準どどんご大賞

大阪府
大川明祥くん

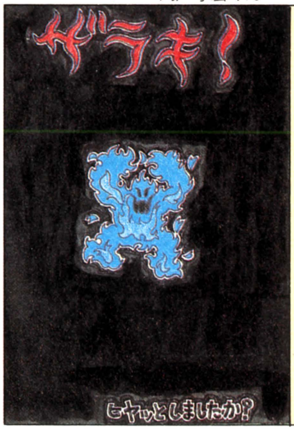


●だから一、スイカはキライだっていってるでしょ。しつこいなぁ、もう。プン。(桃栗)

●このハガキ表面がザラザラしてるの。手ざわりがいいんだよね、とっても。(美紀)

MIKI賞

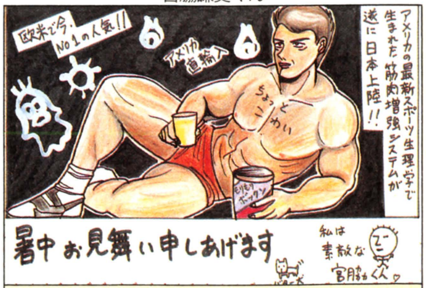
愛知県
岡戸孝宏くん



●ふたりの似顔絵が多いなかで、意表をついたこの作品。『ドラクエII』のロンタルギアで、ブリザードに遭ってザラキをかけられつづけ、ヒヤヒヤした日々を思い出しちゃった。(美紀)

MOMO賞

東京都
宮脇謙史くん



●いや〜、いいなぁ宮脇くん。宮脇くんはいつもステキなイラストを送ってくれるんだよね。でも、「モリモリボックン」ってなに？　その名前の由来を今度教えてねん。(桃栗)

おはがき待ってます！　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　(株)アスキー ファミコン通信編集部　MIKI・MOMOどどんごFACTORY 各コーナー係


第55面
GRAND FATHER
大トロ倶楽部
片山まさゆき
フン　フン
よーし
レベルアップ！
バタン
勝因！
あっ
じいちゃん
なにを
しておる？
ファミコン
だよ
ほぉ
これが
ふぁみこんか
近づき
すぎ
だよ
おもしろいか？
そりゃ　もう
バカモン
ゴロ
ゴロ
ドカッ



そんなもので　現実逃避ばかりしおって　この大たわけものが！
現実逃避なんかじゃないよ
現実逃避じゃー!!
ふぁみこんだのあにめだのにのめりこんどるとしまいにはロクなことにならんぞ
そんな短絡的な！
だいたい生身の人間とこみゅにけいしょんできんじゃろ！
できるわーい
おまえ　友だちいるかー!?
いるよー！
ハ〜イ吉田〜！
番長
遊びに来たぞー
フン
おっなんだ　このじいさん？
アタマの悪そうな友人ばかりじゃの
なにをー
おっ！マザーじゃん
よし　よしやってみるか
お——ゾンビもどき！
うわ〜〜やられたー！
ま　いいかもう一度生き返って…
たわけー！



■へんなじーさんの出現で、すっかりペースが狂ってしまった吉田くん。次号では、どんな展開がっ!?

次号にコンティニュー

■チョイと季節ハズレかもしれないが、今回は海ネタ！　今はもう過ぎ去った夏休みを思い出しながら読めっ！





第2幕
海
かつおのえぼし
きゃっほーっ!
ザザー
まぶしい太陽!
白い雲!
ザザ
水辺でたわむれる黒い恋人達にファミリーな方々!
まさしくここは海!
そしてこんな時
あなたがそばにいてくれたこら‥
それはもういいって!
ボニ
あっ司会者だ。
はっ そうね オセンチ(死語)やってる場合ではないのだお
この、平和な海水浴場にも、「にぼにぼ」の魔の手はのびよーとしているのだ!
悪知恵のはたらく奴らのコト きっとヒレツな手をうってくるにちがいないので気をひきしめてパトロールにはげむお
キーッ
すててて
キキキキ
もり もり
キーッ!
ぐーすか
ぺたぺた
バ
ツ
ビニールテープ
古くさいいたずらをするなーっ!!
キャッ
さてはあんたニボニボのエージェント!
キキーッ
ジャバジャバ
にげようったってそうはいかないお‥!
ザバー
かきかきかきかきか
う〜む にげ足のはやい奴
はぁ はぁ
あんたがおそいの!
おん?
コポ コポ コポ
ザボボーン
おーっ?

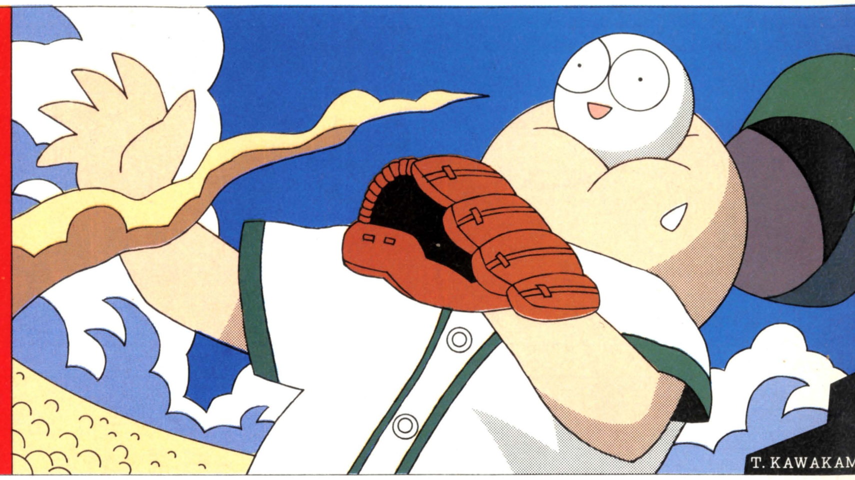

いらっ
しゃあい
海の家
ザルルルル
(まえじた)
ザ
あっ
あいつ!
舞台劇ということをすっかり忘れてる作者
さてはこれが「にぼに」の海底要塞だな!
すちゃっ
それは何?
うちは見ての通りの海の家。
そう。本当の海の家。
浜べにあるのは浜の家。
うちは本当の海の家。
な、なんだこいつら
まあとにかくすわって。
ちょっと様子をみるお
ご注文はなに?
えーとじゃあみそラーメン
…だけど、こんな海の上の海の家じゃ、お客さんこないんじゃないのかお?
客を呼ぶのはこの子の役目。
キー!
うっ
すると、あたしはまんまとその子のワナにはまったとゆーわけかな?
もうおそい。
そう。もうおそい。
ラーメンできたよ
キキ
さあどうぞ。
ううむ
キャッチ海の家ってわけか
ああっ
むちゃくちゃまずいっ!!
ガチャーン
あーこぼした。
ラーメンこぼした
でもお代はもらうよ
100兆ドラクマ
あこぎな商売をすなーっ!!
ドカッ
こんな悪い事する奴は、世界征服をたくらむ「にぼにぼ」のエージェントにちがいないおっ!
ちがう。「にぼにぼ」知らない。
そう。知らない!私達は
シーモんキー!



■戦え！ワンダーオオ。世界征服をたくらむ悪の秘密結社"にぼにぼ"から、ボクらの地球を守るんだ(笑)

EDITORIAL INFORMATION

次号予告



ちょっぴり大人っぽい雰囲気のただよう本格派RPG『ウルティマ 聖者への道』。徳だとか真理だとか難しい言葉も出てきちゃって、難解そうだなーって思ってる人もいるかもね。でもみなさん安心してちょうだい。次号の付録『ウルティマ攻略ハンドブック』を読んでもらえば、もう完璧なんだってば。PCエンジン通信スペシャルの付録も付いて9月14日発売よ。

情報電話の案内

ファミコン通信編集部では、ゲームの裏ワザや業界最新情報をお届けする情報電話を開設しているのだ。興味のある人はお電話してみてね。なお、本誌の内容についてのご質問は、日曜・祝日をのぞく毎週火曜日から木曜日の午後2時～4時までの間に、☎03・406・7166まで。ダイヤルは正確に。

東京 ファミコン 03-236-8350

大阪 ファミコン 06-725-8350

第20号は **9/14** 第2木曜日発売です。

予価 **360円**

STAFF
スタッフ

発行人			塚本慶一郎
編集人			小島 文隆
編集長			塩崎 剛三
副編集長			水野 震治
編集スタッフ	浜村 弘一	金田一 健	鈴木 弘明
	二木 康夫	野田 稔	樹村 頼子
	入澤 貴志	鈴木 賢一	斎藤 伸
	渡辺 江里	柴田 英春	川村 和弘
	永野恵美子	田中富美子	清水早百合
制作スタッフ	山田 康幸	小林 昌子	成谷実穂子
	鎗田 準次	諸橋 智美	
校正			唐木 緑
フォトグラフ	水科 人士	八木沢芳彦	吉田 武
編集協力	上野 利幸	森下万里子	渋谷 洋一
	折原 光治	梶原 智	美村 孝之
	山本伊知郎	中本 妃香	角 克彦
	菅野多希子	野口 豊	中治 和哉
	内沢 裕一	田原 誠司	早瀬 一郎
	キャラメルママ	STUDIO MARMALADE	
制作協力	三輪 悦子	admix	門口デザインルーム
	石指由美子	Tarafuku	高橋 由佳
	内山 泰秀	樋口 陽子	鶴谷 孝子
	内藤 智志	斎藤 大助	安田 稔
	井沢 利昭	池上 明子	坂井 美穂
	石井 隆	バナナグローブスタジオ	
広告営業		広岡 隆英	丸茂すみ代
雑誌営業			渡辺 昌之
出版業務			内山 敬子
アメリカ駐在			トム・ランドルフ
イラスト	松下 進＋ライト&シャドウズ		
	桜玉吉(CEP)	片山まさゆき	牧野 伸康
	川上 富也	伝 陽一郎	山口 志乃
	荒井 清和	佐藤 英人	大野 聡
	池上 明子	吉田 戦車	鈴木 みそ
	鈴木 潤一	月 之 座	

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ファミコン通信編集部「○○○○○」係



T.M.

タイタンの滅亡

12月発売予定　希望小売価格5,900円(税別)



PART MAN, PART MACHINE, ALL GAME.

ROBOCOP

T.M.

史上最強のバイオレンス・ヒーロー、登場!

好評発売中／ 希望小売価格5,800円(税別)

DECO データイースト株式会社　〒167 東京都杉並区上荻2-31-12
TEL.03-398-5317・5425



名作保証。糸井重里が贈る最新ロールプレイングゲーム

MOTHER™
マザー

3メガ＋64KRAM
（バッテリーバックアップ・ロールプレイング）

希望小売価格
6,500円（消費税込み）
7月27日（木）発売

任天堂株式会社
本社 〒605 京都市東山区
福稲上高松町60番地 TEL.075-541-6113
東京支店 TEL.03-254-1781
大阪支店 TEL.06-245-4155
名古屋営業所 TEL.052-571-2506
岡山営業所 TEL.0862-52-1821
札幌営業所 TEL.011-621-0513

Nintendo®

もっとMOTHERを!

- 聴きたいひとに。鈴木慶一（ムーンライダース）プロデュース、ロンドンレコーディングにより、オリジナルアルバムがまもなく完成！〔8月21日にCBS／SONYレコードよりCDとテープが発売されます〕
- 読みたいひとに。糸井重里によるオリジナルストーリーを、久美沙織が小説化！〔8月25日に新潮文庫より刊行されます〕

Printed in Japan 凸版印刷

T49 2625309368　雑誌 26253—9/15

19
ファミコン通信
平成元年9月15日発行 第4巻第19号
昭和61年9月4日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111（大代表）
☎03・406・7166（編集部）
9月15日号
特別定価360円（本体350円）